

AUSGABE 4
AUGUST 1991
JAHRGANG 3



Hockenheimatmosphäre auf Deinem Gameboy.

MEGA MAN 2

Dr. Wily erwartet Dich.

WORLD CUP

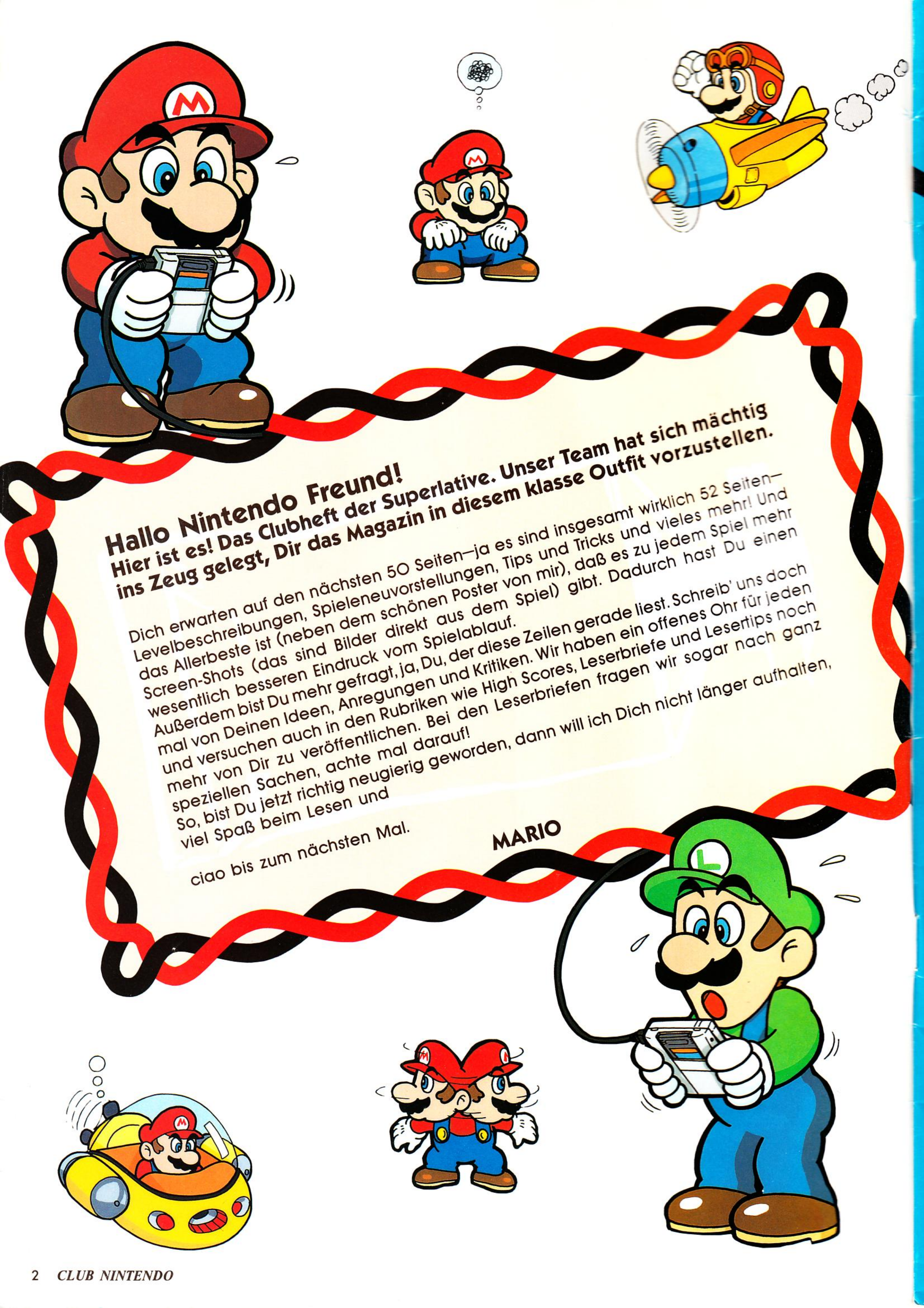
Tragbare Fußballaction!

LIGHT MAX

Nachts Gameboyspielen?

Außerdem in dieser Ausgabe:

Battle of Olympus, Gargoyle's Quest, Kid Icarus und der Vier-Spieler Megahit Super Spike V' Ball.



Hallo Nintendo Freund!

Hier ist es! Das Clubheft der Superlative. Unser Team hat sich mächtig ins Zeug gelegt, Dir das Magazin in diesem klasse Outfit vorzustellen.

Dich erwarten auf den nächsten 50 Seiten—ja es sind insgesamt wirklich 52 Seiten—Levelbeschreibungen, Spieleneuvorstellungen, Tips und Tricks und vieles mehr! Und das Allerbeste ist (neben dem schönen Poster von mir), daß es zu jedem Spiel mehr Screen-Shots (das sind Bilder direkt aus dem Spiel) gibt. Dadurch hast Du einen wesentlich besseren Eindruck vom Spielablauf.

Außerdem bist Du mehr gefragt, ja, Du, der diese Zeilen gerade liest. Schreib' uns doch mal von Deinen Ideen, Anregungen und Kritiken. Wir haben ein offenes Ohr für jeden und versuchen auch in den Rubriken wie High Scores, Leserbriefe und Lesertips noch mehr von Dir zu veröffentlichen. Bei den Leserbriefen fragen wir sogar nach ganz speziellen Sachen, achte mal darauf!

So, bist Du jetzt richtig neugierig geworden, dann will ich Dich nicht länger aufhalten, viel Spaß beim Lesen und

ciao bis zum nächsten Mal.

MARIO

INHALTSVERZEICHNIS

SPECIALS

NES-SPIELE

GAMEBOY-SPIELE

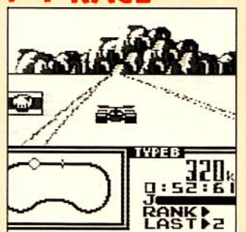
RUBRIKEN

EXTRAS

Club Nintendo wird von Nintendo of Europe GmbH in Zusammenarbeit mit Tokuma Shoten Publishing GmbH veröffentlicht.

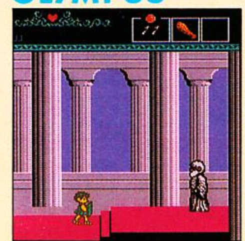
CLUB Nintendo®

F-1 RACE



Tragbare Formel 1 Renn-Action zu Viert.

BATTLE OF OLYMPUS



Abenteuer im antiken Griechenland.

LIGHT MAX



Jetzt kommt Licht ins Spiel.

IMPRESSUM

Herausgeber:	Nintendo of Europe GmbH
Verlag:	Tokuma Shoten Publishing GmbH
Konzept & Gestaltung:	Work House Co., Ltd.
Satz/Litho:	Dai Nippon Printing Co., Ltd.
Druck:	HunterPrint
Redaktion:	Club Nintendo Postfach 1501 8754 Großostheim Deutschland

AUSGABE 4 · AUGUST 1991 · JAHRGANG 3

F-1 RACE™

TRAGBARE FORMEL 1 ACTION FÜR DEINEN GAME BOY!

Jetzt kannst Du auf Deinem Game Boy das heißeste Formel I Rennen der Welt starten. Mit bis zu vier Spielern gleichzeitig kannst Du überall auf der Welt heiße Autorennen austragen. Aber auch alleine bietet Dir dieses Spiel echte Hockenheimatmosphäre.

ZWEI RENNWAGEN STEHEN DIR ZUR VERFÜGUNG

TYPE A



Bei einer Strecke mit vielen Geraden hat der "Type A" Rennwagen viele Vorteile.

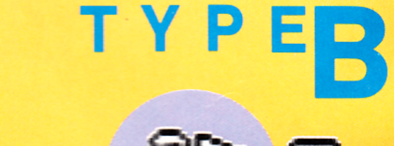


Dieser Rennwagen ist mit einem PS-starken Motor ausgerüstet, der eine Höchstgeschwindigkeit von 280 km/h fährt. Der zusätzliche Turbolader (JET) bringt eine maximale Leistung von 360 km/h, aber nur solange der Sprit reicht. Dieser Wagen ist für Anfänger geeignet, da er eine gute Straßenlage und für gerade Strecken den besseren Turbolader hat.

TYPE B



Wenn Du Strecken mit vielen Kurven vor Dir hast, solltest Du Wagen "Type B" auswählen.





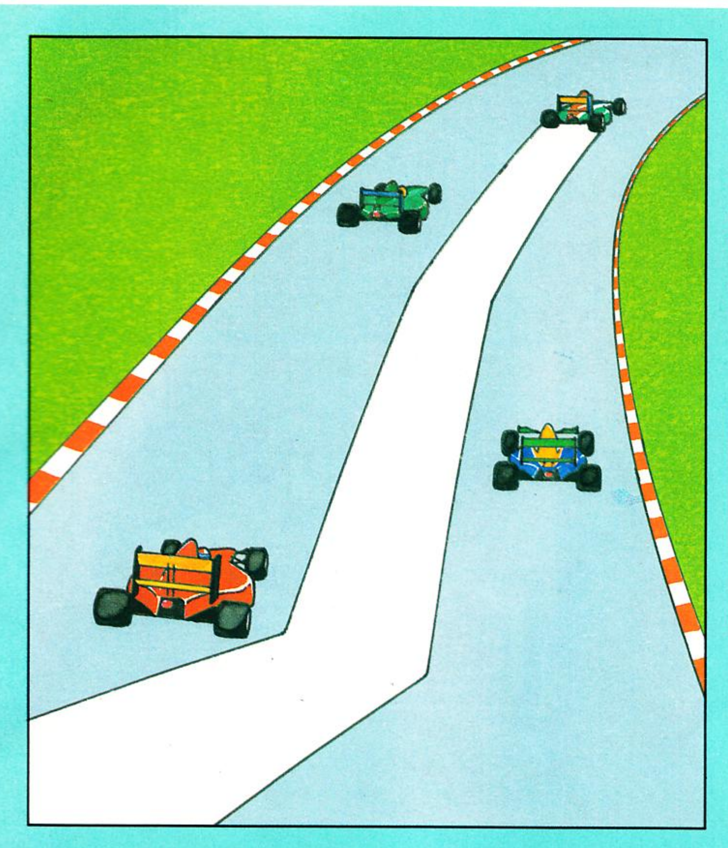
Dieser Wagen ist mit noch mehr PS ausgestattet. Er bringt satte 320 km/h auf die Straße, wenn Du voll auf die Tube drückst. Der zusätzliche Turbolader (JET) bringt nur 350 km/h maximale Geschwindigkeit auf die Piste. Du solltest nur als geübter Fahrer auf diese Superkiste umsteigen, da sie in einigen Kurven wegdriftet und schwer zu steuern ist. Echte Champions fahren solche Autos.



Fahrtechniken für Profis



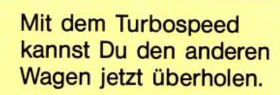
Aus dem Windschatten überholen!



Das ist wie bei einem echten Formel 1 Rennen. Du kannst Deine Mitstreiter mit der Windschattentaktik sehr gut überholen. Wenn ein Wagen direkt vor Dir fährt, versuche eine Weile hinter ihm zu bleiben, bis sich die Chance ergibt, den Wagen auf einer Geraden zu überholen. Du fährst blitzschnell aus dem Windschatten heraus, benutzt den Turbolader, um zusätzlich Gas zu geben und überholst den Wagen vor Dir.



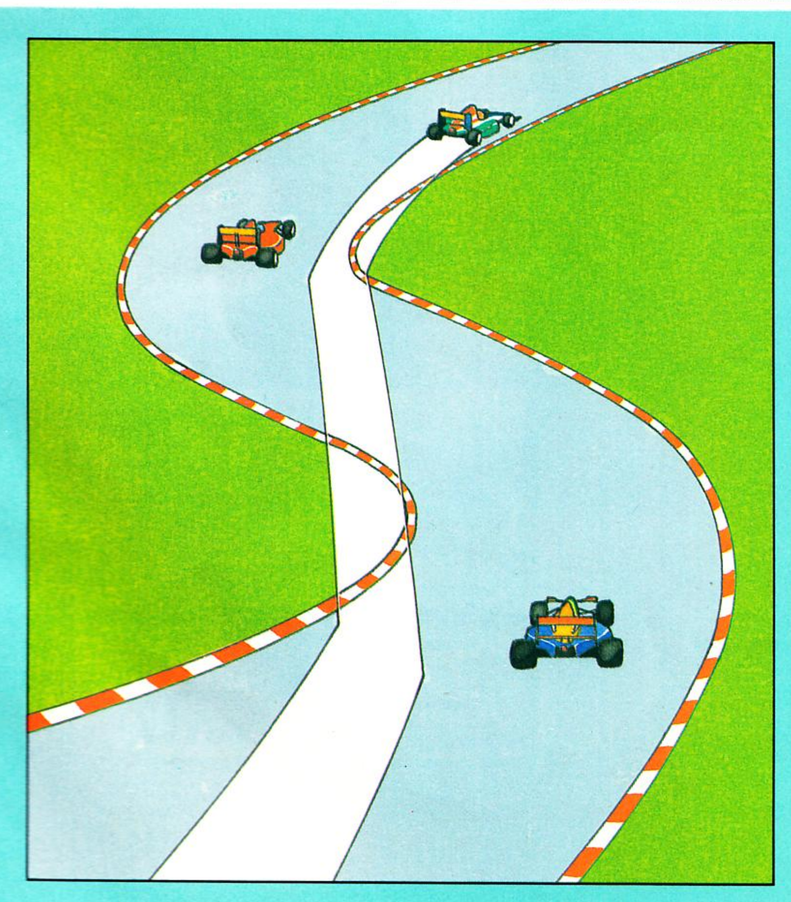
Du befindest Dich im Windschatten eines Rennwagens.



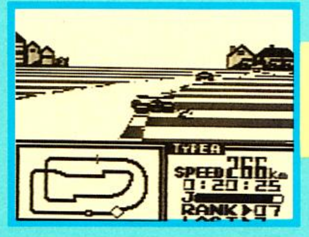
Mit dem Turbospeed kannst Du den anderen Wagen jetzt überholen.



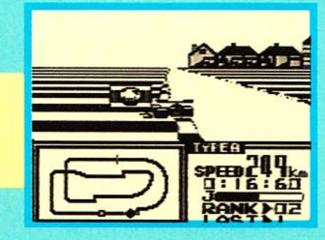
Ideales Kurvenfahren!



Besonders die S-Kurven bei Formel 1 Rennstrecken sind sehr gefährlich. Wenn Du zu schnell fährst, kannst Du aus der Kurve fliegen (das kostet eine Menge Zeit!) zu langsam bist, werden Dich die anderen Rennautos überholen. Eine Menge Übung gehört dazu, diese schwierigen Streckenabschnitte möglichst in der Innnenkurve zu fahren. Als Profifahrer kannst Du hier am meisten Zeit sparen und Konkurrenten sehr gut überholen.



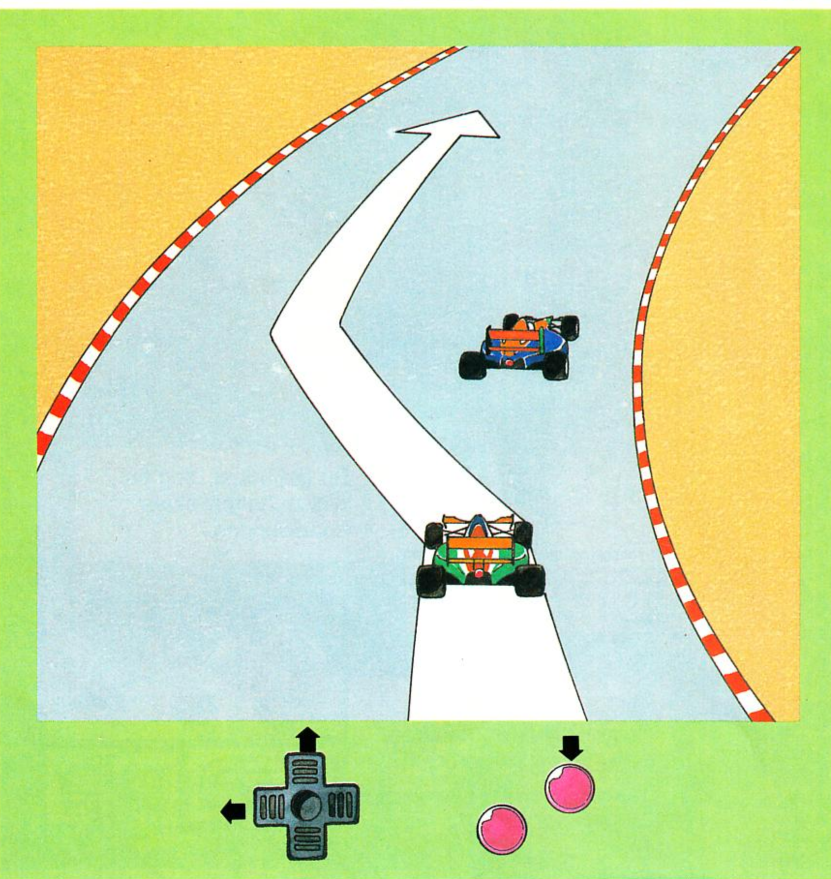
Du mußt versuchen die Kurve möglichst innen zu schneiden!



Das kann schon mal passieren!

ÜBERHOLTECHNIKEN!!!

AUßEN ÜBERHOLEN!

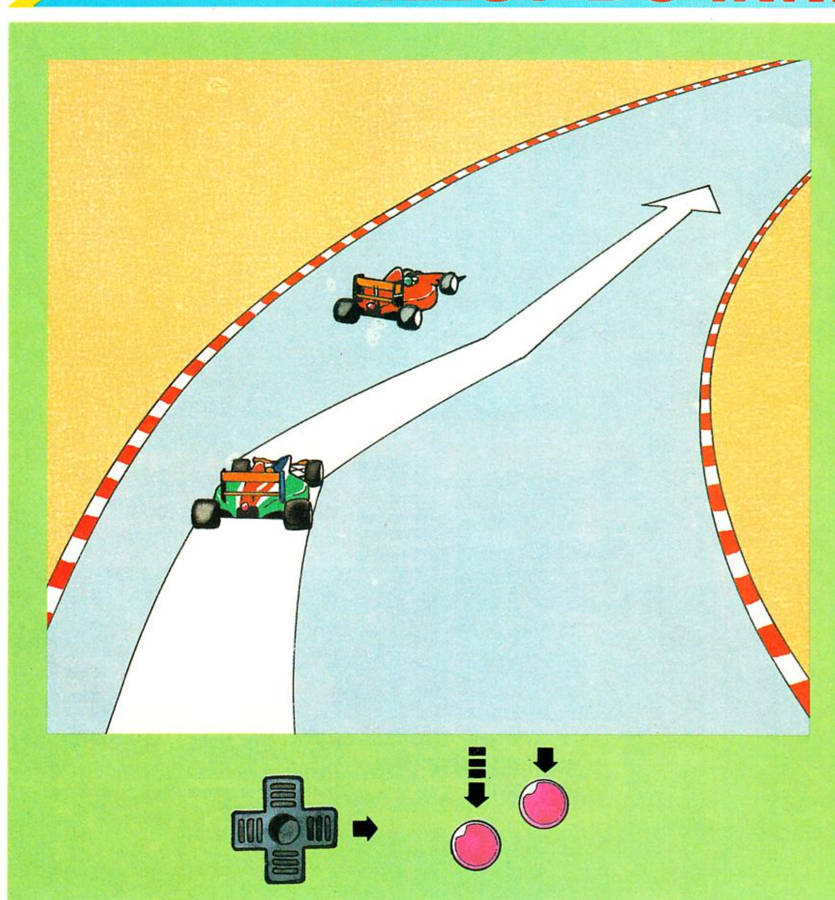


Einen Rennwagen vor einer Kurve zu überholen, ist eine riskante Sache. Du mußt schnell den JET benutzen, ausscheren und an ihm vorbeisausen. Das hängt natürlich davon ab, wie weit die Kurve entfernt ist und wie scharf sie ist. Versuche Dein Timing beim Überholen auf die einzelnen Strecken abzustimmen.

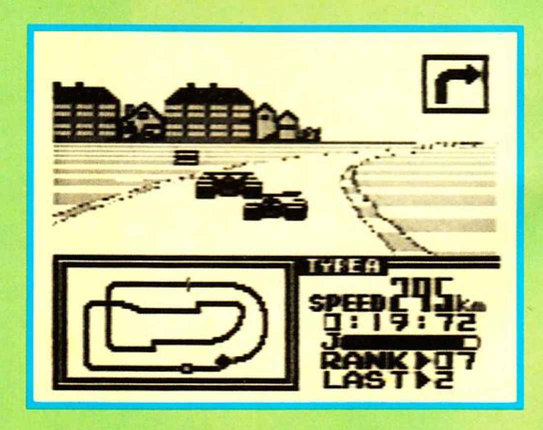


Wenn Du schnell den JET benutzt, kannst Du diesen Rennwagen noch vor der Kurve überholen.

WILLST DU INNEN VORBEI?



Eine scharfe Kurve vor Dir, ein Rennwagen auf der Außenbahn direkt vor Deiner Wagenschnauze–Du mußt abbremsen, schnell nach innen, die Kurve nehmen und den anderen Wagen überholen. Hört sich alles sehr einfach an, ist es aber nicht. Du brauchst eine Menge Übung bis Du diese Fahrtechnik perfekt beherrschst, ohne dabei Zeit zu verlieren.

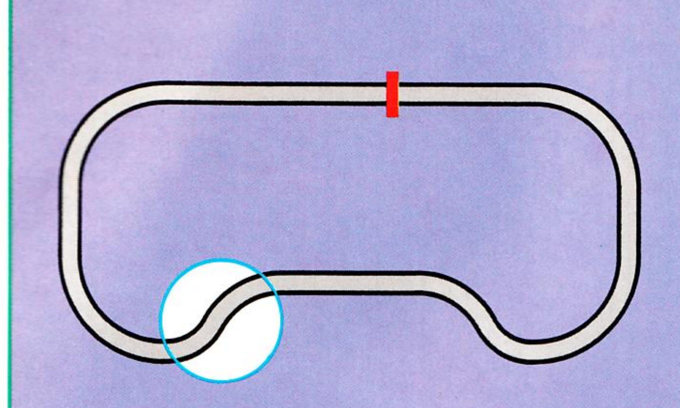


Kurz auf die Bremse und innen vorbei–so fahren echte Champions.

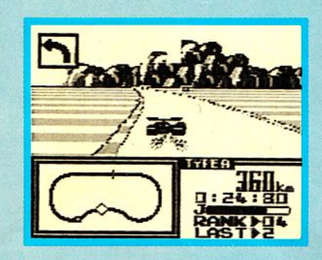
GRAND PRIX—DIE FAHRT ZUR FORMEL I WELTMEISTERSCHAFT

Hier geht's richtig zur Sache. Wenn Du den Grand Prix Modus auswählst, befindest Du Dich mitten in der Formel I Weltmeisterschaft. Du mußt auf verschiedenen Strecken in der ganzen Welt den ersten Platz belegen, bevor Du zum Rennfahrerkönig gekrönt wirst.

STRECKE 1 AUSTRALIEN

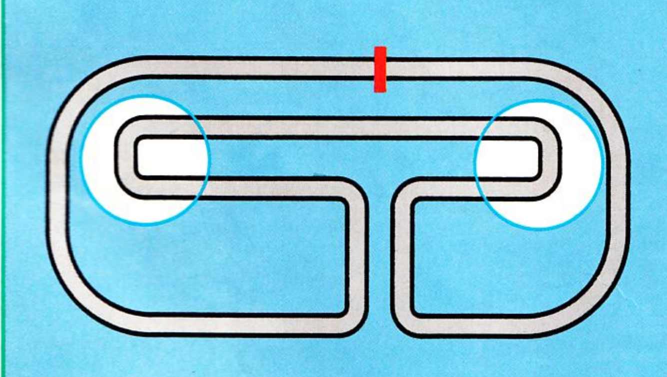


Eine runde Sache diese Rennstrecke. Dieser Kurs erfordert nicht sehr viel Geschick. An zwei Stellen mußt Du trotzdem vorsichtig fahren. Laß' Dich dabei nicht abdrängen, sonst landest Du im Graben. Hier kannst Du sämtliche Fahrtechniken üben, bevor Du Dich auf schwierigere Strecken wagst.

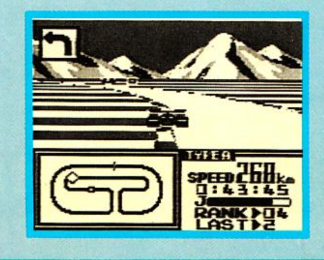


Du mußt zwei langgezogene S-Kurven durchfahren. Wenn Du an dieser Stelle den Turbolader benutzt, kannst Du innen überholen.

STRECKE 2 KANADA

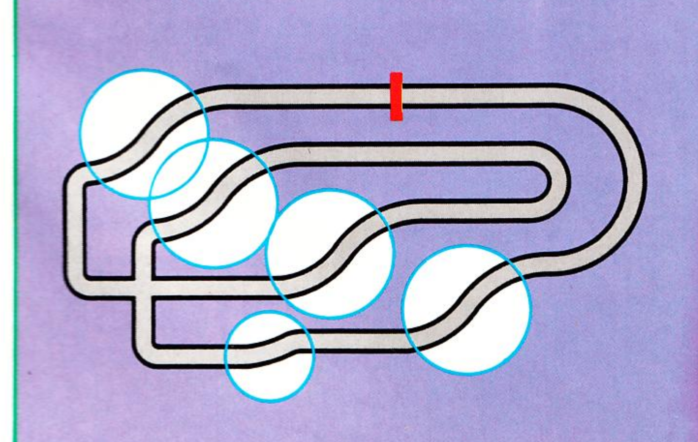


Diese Strecke bietet schon etwas mehr. Vier 90° Kurven und sogar zwei 180° Kurven bringen Fahrspaß total. Bei den zwei ganz scharfen Kurven darfst Du nicht mit Topspeed durchfahren. Achte aber auch darauf, daß Du nicht zu langsam fährst, sonst wird Dein Rennwagen überholt und Du verlierst zuviel Zeit.

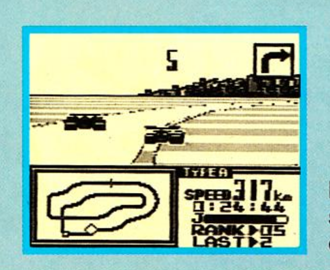


Wenn Du zu schnell bist, wirft es Dich aus der Kurve. Das Bremsen und wieder Gasgeben im richtigen Rhythmus kannst Du hier lernen.

STRECKE 3 USA

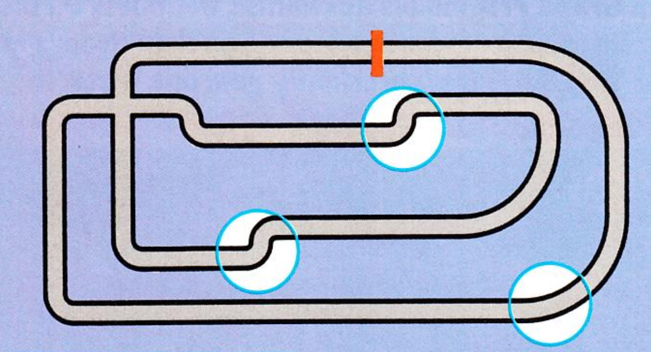


Diese Strecke ist schon was für Profis! Es gibt mehrere kurze S-Kurven, eine 180° Kurve und eine langgezogene Rechtskurve. Am schwierigsten ist wohl die Links-Rechts Schikane im unteren Teil der Strecke— hier mußt Du besonders geschickt fahren, um sicher an dieser Stelle vorbeizukommen.

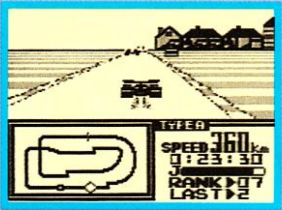


Du mußt Deinen Rennwagen schnell links-rechts lenken, um diese Schikane zu meistern.

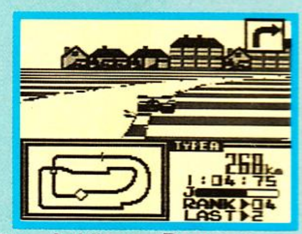
STRECKE 4 PORTUGAL



Die ersten drei Strecken waren nur eine Vorwarnung! Jetzt geht die Rennparty erst richtig los. In Portugal mußt Du insgesamt drei Schikanen und zwei langgezogene Rechtskurven meistern. Die langen Geraden bieten Dir die Möglichkeit, den Turbolader voll auszufahren.



Hier kannst Du aufs Gaspedal treten!

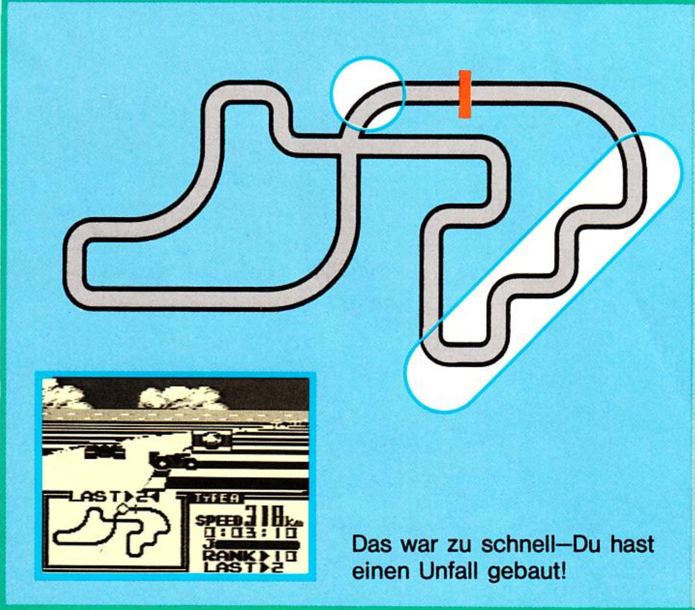


Eine Schikane: Bremsen, Gegenlenken und Gasgeben.



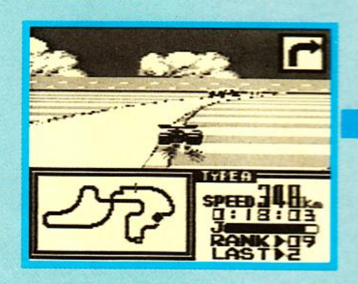
Drück' mal auf die Tube. Vom Start aus geht's gleich richtig los.

STRECKE 5 JAPAN



Im Heimatland von Nintendo Rennwagen fahren! Zwei langgezogene S-Kurven und eine Schikane vor dem Ziel machen das Rennen zur Höllenfahrt. Bei dieser kurvigen Strecke mußt Du in den Kurven mit JET überholen, sonst kommst Du nie als erster durchs Ziel.

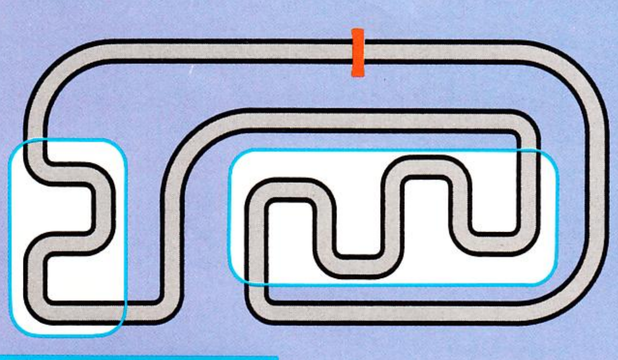
Das war zu schnell—Du hast einen Unfall gebaut!



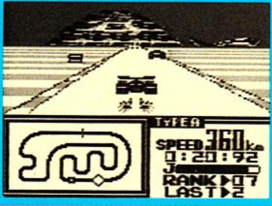


In der langgezogenen S-Kurve kannst Du mit dem JET überholen, Du mußt nur rechtzeitig gegenlenken.

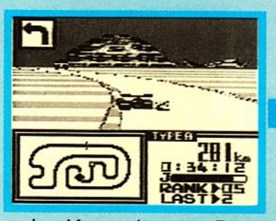
STRECKE 6 BRASILIEN



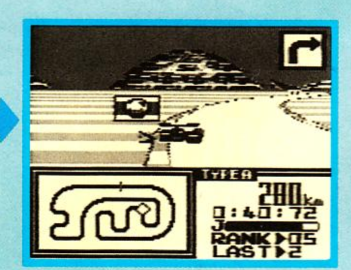
Diese Strecke verlangt alles von einem Profirennfahrer. Es gibt langgezogene Bögen und das gleich zweimal. Anders als in den bisherigen S-Kurven mußt Du hier das Bremsen und Gasgeben länger herauszögern. Auf der langen Geraden kannst Du Deinen Turbojet wieder voll ausfahren.



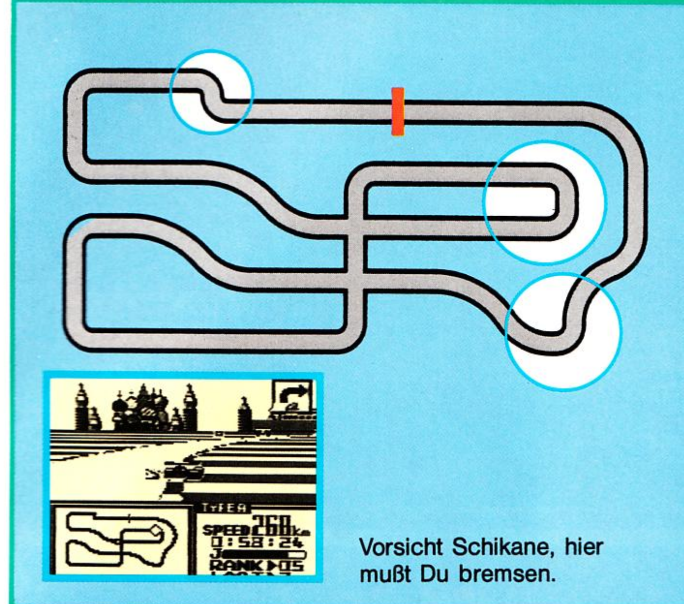
Um Zeit zu sparen und Rivalen zu überholen, benutze auch hier den JET.



Vor der Kurve kannst Du noch Gas geben. Bei dieser 90° Kurve solltest Du aber gleich vom Gas gehen, ehe es Dich herausschleudert.

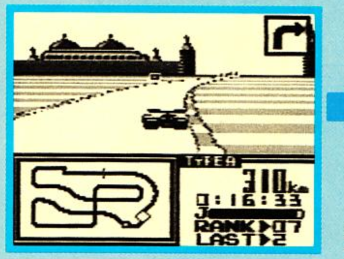


STRECKE 7 UdSSR



Vorsicht Schikane, hier mußt Du bremsen.

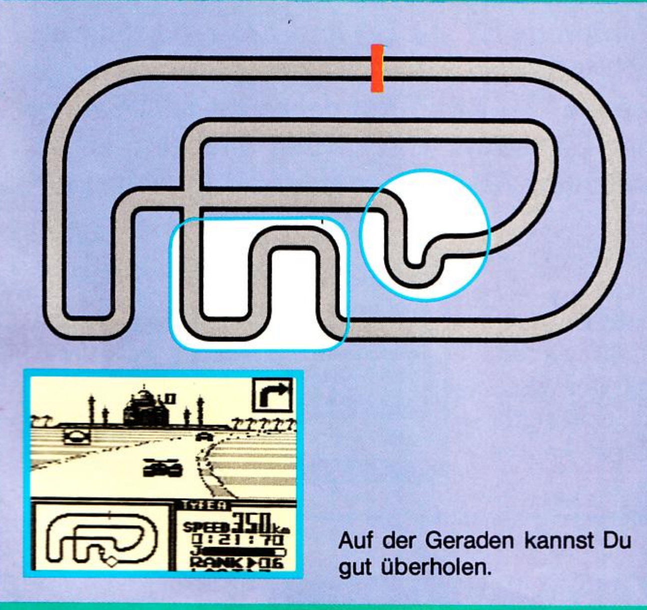
Auch in der UdSSR frönt man dem Rennsport. Eine ausgefallene Strecke, die von Rennfahrern alles abverlangt. Die berühmte Eikurve der Taiga ist wohl die schwierigste Kurve auf der ganzen Welt! Auf den geraden Streckenabschnitten kannst Du eine Menge Zeit sparen—denk' an den JET.





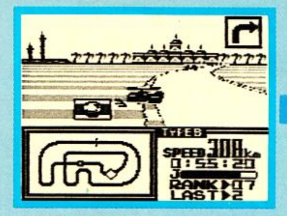
Die Eikurve! Nimm sie soweit innen wie möglich und bremse im Notfall ab.

STRECKE 8 INDIEN



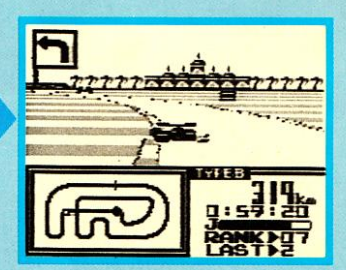
Auf der Geraden kannst Du gut überholen.

Diese Piste ist der Wahnsinn. Du fährst mit Deinem Rennauto auf einer der längsten Strecken der Welt entlang. Auch die Inder haben eine Art Eikurve und einen langgezogenen Bogen, der erstmal gemeistert werden muß. Viele Kurven und zwei lange gerade Streckenabschnitte machen diese Strecke zu einer echten Tortur.

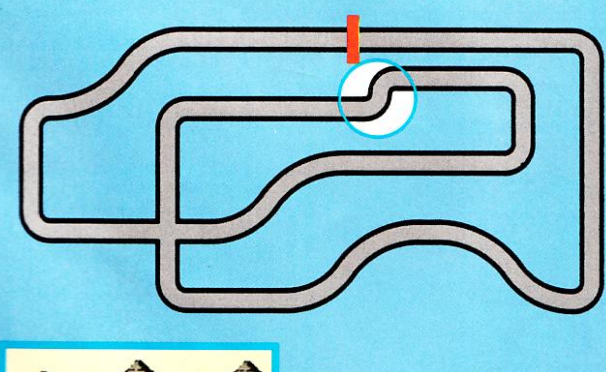




Die indische Eikurve erfordert besonders viel Geschick.

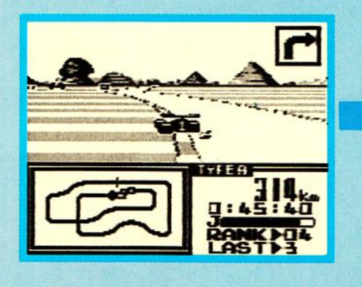


STRECKE 9 ÄGYPTEN



Schon wieder eine Schikane. Profis wissen jetzt wie's geht.

Ein heißer Trip durch die Wüste gefällig? Bei dieser Strecke kannst Du Deinen JET voll ausfahren. Lange Geraden und einige geschickte Kurvenpassagen fordern volle Konzentration. Zeig' was Du kannst!





Diese langgezogene Rechtskurve kannst Du mit Höchstgeschwindigkeit nehmen.



TIME TRIALS–ZEITFAHREN



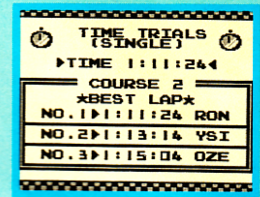


Du fährst zwei Runden auf der ausgewählten Strecke.

Dieses Spiel ist für ganz schnelle Fahrfreunde oder für Anfänger zum Ausprobieren. Du kannst Dir verschiedene Strecken auswählen und dann alleine oder gegen ein anderes Rennauto auf Zeit fahren. Wer fährt die schnellste Zeit auf der Piste in Japan? Rundenrekorde sind gefragt. Anfänger können bei diesem Spielmodus lernen, Schikanen zu meistern und S-Kurven perfekt zu durchfahren. Die Überholtechniken kannst Du ausprobieren, wenn Du gegen einen anderen Wagen antrittst.

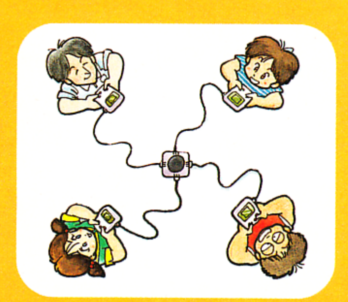


Es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen. Hier kannst Du sehr gut üben.



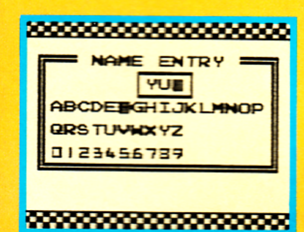
Die besten Zeitfahrer können sich eintragen.

MULTI GAME–VIER SPIELER ACTION



Das ist die große Herausforderung für alle F-1 Racer. Der Vier-Spieler Adapter, der ein gleichzeitiges Spielen von bis zu vier Spielern ermöglicht, ist bei der Spielekassette "F-1 Race" mit dabei. Mit dem Game-Link Kabel könnt Ihr vier Gameboys anschließen und eine echte Formel 1 Weltmeisterschaft unter vier Spielern gleichzeitig austragen.

Wenn Ihr 2, 3 oder 4 Gameboys miteinander verbunden habt und alle Mitspieler das Multi-Game angewählt und Start gedrückt haben, erscheint ein Bildschirm, der Euch anzeigt wieviele Spieler an Eurer Weltmeisterschaft teilnehmen und wieviele Rennwagen vom Computer gesteuert werden. Wenn Du die nächsten Bilder genau verfolgst, kannst Du sehen, wie diese Vier-Spieler Formel 1 Rennen ablaufen.

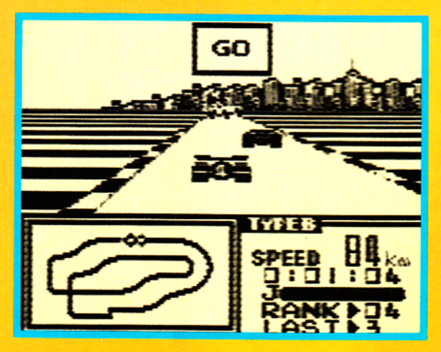


Jetzt kann jeder Mitspieler auf seinem Gameboy den Namen seines Fahrers eingeben.



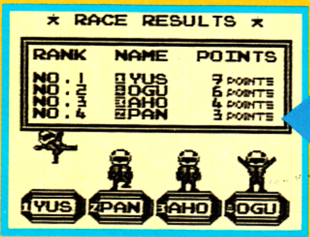


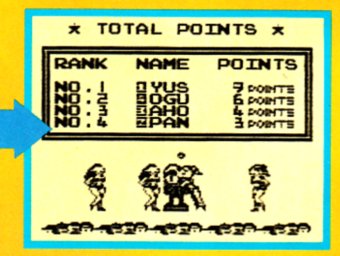
Wenn die Namen feststehen, wird die Startreihenfolge ausgelost und Du kannst die Strecken (1-3) und die Anzahl der Rennen (1, 3 oder 5), die Ihr fahren wollt, bestimmen.



Das Rennen kann losgehen, der Starter ist schon in Position.



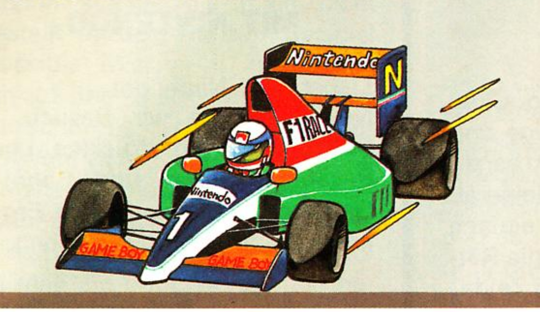




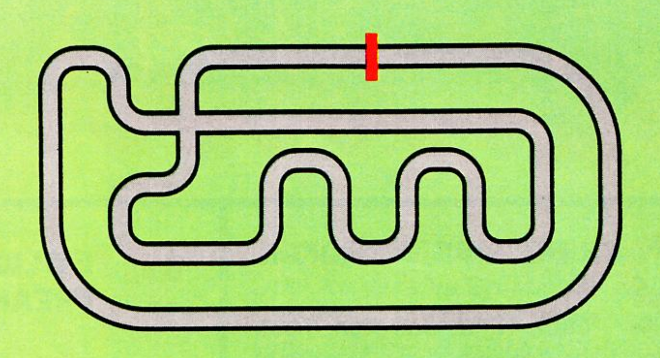
Da ist alles auf einem Bildschirm. Sieger, Verlierer und die Anzahl der Punkte, die jeder Platz bekommt. Bei mehreren Rennen werden die Punkte von jedem Rennen zusammengezählt und der Fahrer, der am Ende die meisten Gesamtpunkte hat, wird Weltmeister in der Formel 1!

MULTI GAME– STRECKENAUSWAHL 3

Beim Multi-Game gibt es insgesamt 15 Strecken in 14 verschiedenen Ländern. Bei den drei verschiedenen Sreckenkombinationen, die Du auswählen kannst, sind maximal fünf verschiedene Pisten zu meistern. Wir stellen Euch hier die Streckenkombination 3 vor:

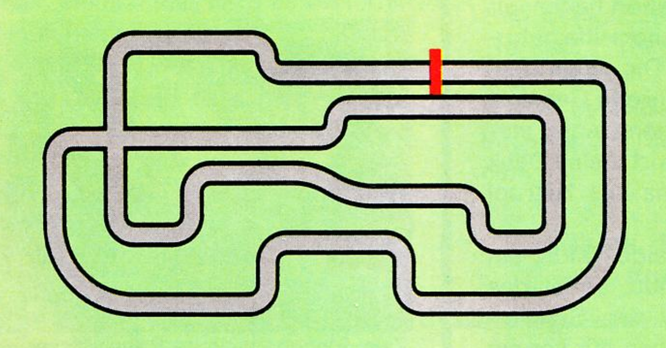


HOLLAND



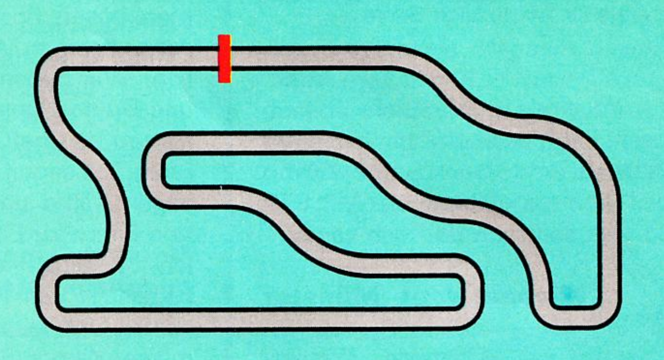
In Holland geht's recht kurvig zu. Versuche Deinen JET auf der Geraden einzusetzen. Um Kontrahenten zu überholen, achte auf die langgezogene Rechtskurve kurz nach dem Start, hier hast Du die besten Chancen auf die "Pole Position". Wer wird Weltmeister der Formel 1?

NEPAL



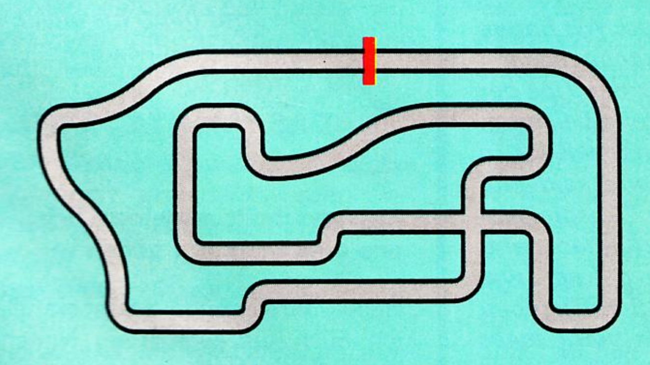
In Nepal fährt man nicht nur Rikschas (einheimische Taxis), sondern auch Formel 1. Eine anspruchsvolle Rennstrecke, die durch ihre Schikanen auf den geraden Strecken ausgezeichnet ist. Hier wird Geschick und Ausdauer gefordert.

CHINA



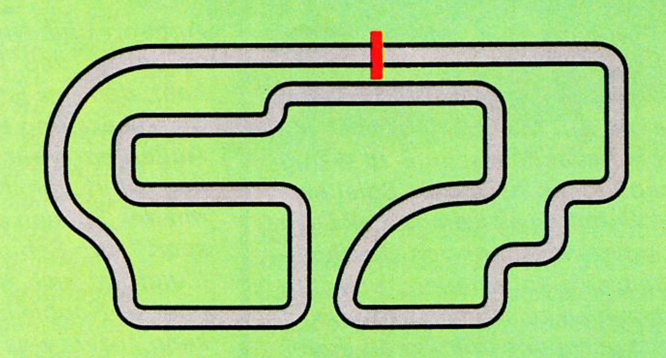
Wer bisher der Meinung war, einfach aussehende Strecken sind auch einfach zu fahren, der soll mal versuchen in China an einem Formel 1 Rennen teilzunehmen. Vier 180° Kurven werden Übermütige schnell eines Besseren belehren.

HAWAII



Alle Sonnenhungrige und Wasserratten würden wohl lieber Surfen gehen, hier ist aber harte Formel 1-Realität angesagt. Bei strahlendem Sonnenschein kann der Weltmeister in dieser Runde schon feststehen.

HONG KONG



Hong Kong! Kannst Du die Konkurrenz hinter Dir lassen? Dürfen Deine Mitstreiter am Gummi Deiner Reifen schnüffeln wenn Du davonbraust? Es hängt von Dir ab wie gut Du S-Kurven, langgezogene Rechts- und Linkskurven und eine Schikane auf der langen Geraden beherrschst.

LESERBRIEFE

DER DR. MARIO PROFI!!!

Lieber Club Nintendo!! Ich habe mich sehr bemüht, diese Punktzahl (29.000) zu erreichen.



Der erste Dr. Mario High Score

Also, ich finde Eure Spiele einfach super!!! Bei "Faxanadu" bin ich in der Nebelwelt und bei "Super Mario Bros.I" komme ich bis in die Welt 8.2! Also was soll man da noch sagen?

Michael Vogt, Münster

Antwort Club Nintendo: Erstmal herzlichen Glückwunsch zu Deinen Erfolgen bei den Spielen. Du bist ein echter Power Player! Wir wissen alle, wieviel Geschick und harte Arbeit der Kampf durch die verschiedenen Spiele erfordert. Allerdings wirst Du durch den Spaß während des Spielens und das Erfolgsgefühl nach einem Sieg oder High Score zig-mal entlohnt. Vielen Dank auch für das tolle Foto von Dir und Deinem "Dr. Mario" High-Score. In dieser Ausgabe konnten wir leider noch keine High-Score Liste für "Dr. Mario" abdrucken, da wir bis Redaktionsschluß zu wenig Einsendungen für dieses Spiel hatten. Wir hoffen allerdings, daß Dein Bild recht viele Fans von Geschicklichkeitsspielen animiert, uns Ihre Punktzahlen zu schicken. (Mario ist bereits gespannt, wem es als erstes gelingt, den High-Score von unserem Team-Chef Michael zu schlagen, der in Ausgabe 03/1991 abgedruckt war)

WEIBLICHE NINTENDO FREAKS

Hallo Mario, Hallo Nintendo Club! Wir sind zwei abenteuerlustige und tolle Schwestern und außerdem begeistert von dem Nintendo-Spielgerät. Super Fans sind wir; es ist einfach spitze! Wir haben viel Spaß, die Rätsel des Spiels "The Legend of Zelda" zu lösen, obwohl wir uns manchmal vor den großen, häßlichen Monstern fürchten und gruseln. Doch trotzdem ist es sehr aufregend. Den grausamen, bösen, bösen Ganon haben wir schon besiegt. Mit Deiner Hilfe natürlich! Wir haben bei Dir angerufen, und Du hast uns das große Geheimnis um den gefürchteten Ganon verraten. Toll sagen wir nur! Vielen Dank sagen Käthe und Nina aus Hiltrup!
Von Eltern zu Eltern:
Ich, die Mutter der beiden Kids, bin begeistert von Nintendo. Es ist das beste Hobby—außer der Schule—meiner Kinder. Sie haben mir vor ein paar Tagen noch gesagt: "Schön Mami, daß Du uns so ein tolles Gerät gekauft hast!" Wenn meine Kinder das schon sagen, dann will das was heißen. Eine Bitte: Veröffentlichen Sie den Brief meiner Kinder, denn sie meinen es wirklich ernst. Sie haben soviel Freude an Nintendo.

Carola Konopka, Münster

Antwort Club Nintendo: Wir finden es spitze, daß Ihr Ganon besiegt habt, denn es ist trotz der Tips der Spieleberatung eine reife Leistung. Außerdem freut es uns, daß Ihr so begeistert von Nintendo seid und mit den Spielen einen "Ausgleichssport" zur Schule gefunden habt. (Luigi hat sich gleich gefragt, wie man als Hobbie in die Schule gehen kann, bzw. was Euch wohl mehr Spaß macht—zur Schule gehen oder mit Nintendo spielen). Ein Dank auch an Eure Mutter für das tolle Lob. Wir finden es super, daß sie Euch so "schreibkräftig" unterstützt hat. Auch Eltern sind von Nintendo begeistert!

DER ERSTE KONTAKT MIT NINTENDO

Lieber Club Nintendo!
Neulich hatten wir Besuch. Mein Bruder und ich drückten unseren Bekannten (Vater und Sohn) den Gameboy in die Hand. Das Ergebnis könnt Ihr auf dem Foto sehen.

Sebastian Bonset, Bassinghausen


Zwei frischgebackene Power-Player

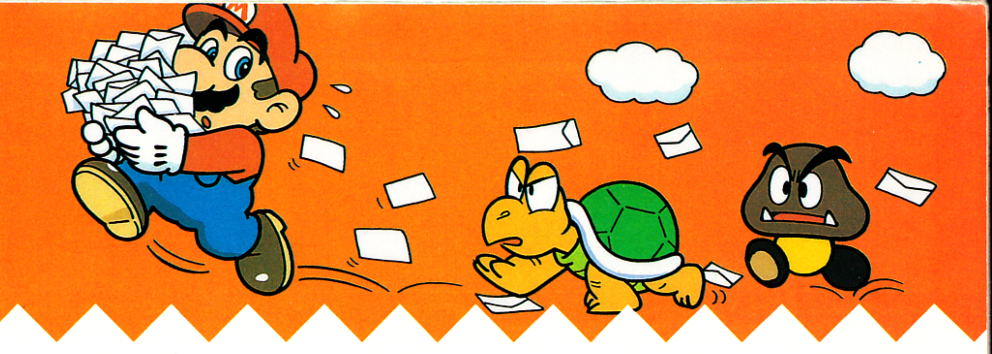
Antwort Club Nintendo: Dieser Schnappschuß ist ein erneuter Beweis, daß es den Virus "Gameboyfieber" tatsächlich gibt. Ein Glück, daß er niemandem ernsthaften Schaden zufügt! Uns würde interessieren, ob Ihr an diesem Nachmittag auch noch zum Gameboy spielen gekommen seid, oder ob Ihr gewartet habt, bis sich Euer Besuch verabschiedet hat?

DAS "MANTA" SPIEL

Ein Ausschnitt aus einem Brief, der uns besonders gut gefiel:

Hallo Club Nintendo, zuerst gratuliere ich Euch für alles (Club Nintendo Hefte, Super Hot-Line Beratung, einfach alles)! Ich bin ein sehr begeisterter Fan von Nintendo und auch vom Club. Ich habe vieles zu sagen und vieles zu fragen. Wann kommen eigentlich Spiele heraus, die schon vor langer Zeit im Club-Heft vorge-

Hier eine kleine Auswahl aus der Flut Eurer Leserbriefe. Seid nicht allzu traurig, wenn Euer Brief nicht abgedruckt wurde, Ihr bekommt auf alle Fälle Antwort von uns.



stellt worden sind? Und warum gibt es schon solche, die noch nicht vorgestellt wurden, wie zum Beispiel "Impossible Mission II" und "The Wrath of the Black Manta"? (Ich dachte schon, es wäre der Nachfolger von "Knight Rider", aber diesmal mit einem Manta. Die Mantafahrer werden sehr enttäuscht sein, wenn sie es nach dem Kauf gemerkt haben. Aber wenn man sie fragt, werden sie bestimmt antworten: "Das ist ein Mantafahrer, der sich als Ninja verkleidet hat". Zum Glück ist es ein Ninja-Spiel!) Die letzte Classic Ausgabe war super, einfach toll. Wird es weiterhin solche Ausgaben geben? Hoffentlich!

Halil-Ibrahim Tasova, Wuppertal

Antwort Club Nintendo: Dein Brief schlug bei uns ein wie eine Bombe! In einer Zeit der Manta-Witze werden sicher auch viele Leser von Deinem Beitrag begeistert sein! (Hoffentlich sind uns die Mannis nicht böse?!)

Doch jetzt zu Deinen Fragen: Viele Spiele, die wir im Clubheft vorstellen, sind nicht direkt von Nintendo, sondern von Lizenzherstellern, das sind Firmen, die für Nintendo Spiele herstellen dürfen. Wir haben daher keinen Einfluß auf deren Liefertermine. Dadurch kann es vorkommen, daß wir Euch Spiele vorstellen, auf die Ihr länger warten müßt, weil sich der Liefertermin verschoben hat. Außerdem müssen wir unter der Vielzahl der neuen Spiele Spiele auswählen, welche im Clubheft vorgestellt werden. Die Entscheidung ist nicht immer ganz einfach!

Unser Classic Magazin war vorerst einmalig. Ob in Zukunft ein weiteres erscheinen wird steht noch in den Sternen . . . . . .

DER FANCLUB

Hallo Club Nintendo!
Wir sind 4 sehr begeisterte Nintendospielerinnen und wollen hiermit ein groooßes Lob an Club Nintendo aussprechen. Euer Heft ist wirklich spitze und es stehen viele brauchbare Tips drin, die aber manchmal nicht funktionieren, wie zum Beispiel bei "Rad Racer" im Club Nintendo Classic. "Super Mario Bros. I", "Super Mario Bros. II", "Kid Icarus" und noch andere Spiele haben wir schon bis zum Schluß durchgespielt. Doch an "Turtles", "The Adventure of Link", "Rad Racer" und "Snake Rattle N'Roll" basteln wir noch herum. Eure begeisterten Club Nintendo Leserinnen.

Tanja, Steffanie, Melanie und Beate, Weilheim

Antwort Club Nintendo: Endlich mal wieder eine Gruppe von weiblichen Power Playern! Leider sagen uns unsere Statistiken, daß die männliche Bevölkerung immer noch das Privileg für Videospiele besitzt. (Mario und Luigi bedauern das übrigens sehr) Warum eigentlich? Es ist sicherlich nicht so, daß die Jungs die besseren Spieler sind!?! Oder? Vielleicht regt Euer Brief ja mehr Mädchen an, uns von ihren Erfahrungen zu berichten oder ihre High Scores einzuschikken.

Der im Classic Magazin beschriebene Trick für "Rad Racer" funktioniert nur, wenn man das Steuerkreuz exakt nach rechts oben gedrückt hält. Von Vorteil ist hierbei der Standardcontroller.

EIN TIERISCHES VERGNÜGEN

Dieses Bild ist von unserem Club Mitglied Florian Piltz aus Delmenhorst geschickt worden.



Ein "dicker" Hund!

Antwort Club Nintendo: Da waren wir aber völlig sprachlos. Mario konnte es gar nicht fassen, daß Hunde sein Spiel spielen können. Aber es scheint dem Hund ja gefallen zu haben. Vielleicht solltest Du mal Snake Rattle 'N' Roll mit ihm zusammenspielen oder Du lädst drei weitere nintendospielende Hunde ein. Gemeinsam könnt Ihr dann bei Super Spike V' Ball oder Nintendo World Cup gegeneinander antreten.

Vielleicht gibt es in Deutschland noch andere Haustiere, die NES oder Gameboy spielen. Schreibt uns doch mal Eure Erlebnisse, vielleicht finden wir ja ein Krokodil, daß Nintendo spielt?!

Noch eine kleine Bitte: Schreibt Eure Namen und Adressen bitte deutlich, damit keine Mißverständnisse passieren und unsere Antwortbriefe auch wirklich an die richtige Adresse gehen!



DR. WILY BEDROHT DIE WELT!

Wie wir in unserer letzten Ausgabe von Club Nintendo schon berichtet haben, ist es dem schrecklichen Dr. Wily gelungen, acht grausame Roboterandroiden zu entwickeln. Sie sind mit noch besseren Waffen ausgerüstet und bedrohen die gesamte Menschheit. Diese gefährlichen Blechmonster warten nun in ihren Verstecken auf den Befehl von Dr. Wily, mit der Eroberung der Welt zu beginnen.

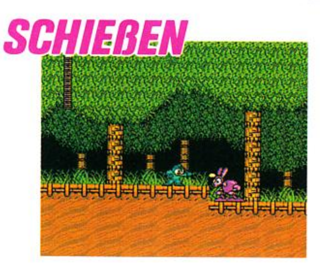
KANN MEGA MAN UNS RETTEN?

Dr. Light hat natürlich sofort reagiert. Er entwickelte MEGA MAN II! Dieser gute Android ist schneller, stärker und mit noch besseren Waffen ausgerüstet als sein Vorgänger aus dem ersten Teil des Spiels. Auf der technischen Zeichnung kannst Du Dir seine besonderen Fähigkeiten ansehen. Bist Du bereit Mega Man zu helfen?

MEGA MANs FÄHIGKEITEN

Mega Man springt, wenn Du auf dem Controller den A-Knopf drückst und er schießt, wenn Du den B-Knopf betätigst. Er besitzt auch die Fähigkeit während eines Sprungs zu schießen. Bevor Du richtig loslegst, sollst Du alle Bewegungsabläufe genau studieren.

SCHIEßEN

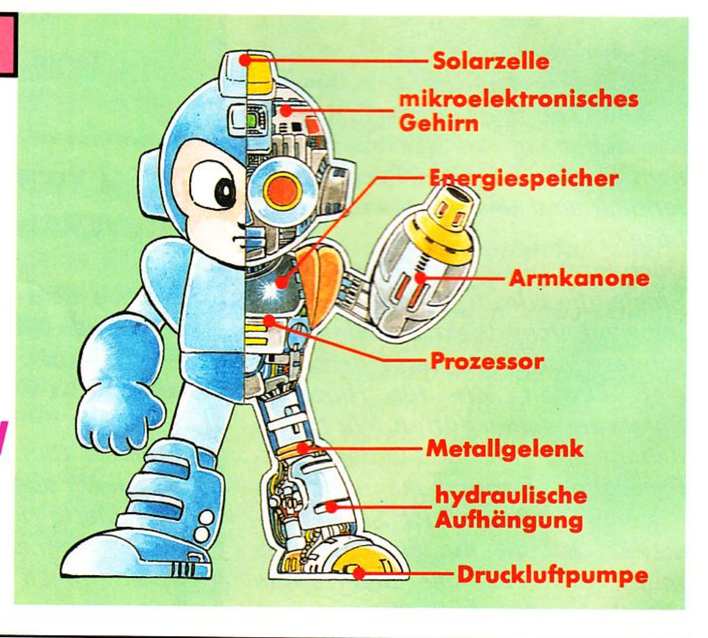


SPRINGEN



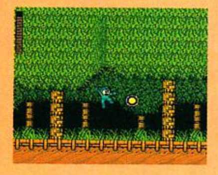
SPRINGEN & SCHIEßEN





ENERGIEARTEN

Mega Man braucht verschiedene Arten von positiver Energie, um gegen die Gefahren gewappnet zu sein. Du kannst alle Energiearten, außer dem Energiekristall, durch Vernichten der verschiedenen Gegner finden. Links oben im Bild wird Deine Lebensenergie angezeigt, und wenn Du den Start-Knopf drückst, kannst Du die Restenergie der einzelnen Waffen sehen. Rechts findest Du eine Tabelle von allen Dir zur Verfügung stehenden Energiekontainern.





Lebensenergiekugel
Die Lebensenergiekugel füllt Dir zwei Einheiten Deiner Lebensenergie wieder auf.



Lebensenergieball
Der Lebensenergieball gibt Mega Man zehn Einheiten Energie wieder.



Energiekristall
Im Energiekristall ist volle Lebensenergie versteckt. Er kann eingesammelt werden.



Waffenenergiekugel
Die Waffenenergiekugel füllt zwei Einheiten der Energie der gerade benutzten Waffe wieder auf.



Waffenenergieball
Der Waffenergieball füllt zehn Einheiten Energie der ausgewählten Waffe auf.



Extraleben
Dieses Mega Man Symbol ist ein Extraleben und wird in der Hilfsgrafik bei Deinen übriggebliebenen Leben dazugezählt.

WEITERE INFORMATIONEN ZUM SPIEL

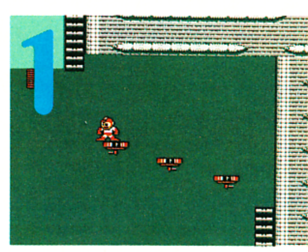
Die bösen Androiden

Sobald Du Deinen Spielmodus-normal oder difficult-ausgewählt hast, erscheint ein Auswahlbildschirm, der alle acht Androiden zeigt. Du kannst jetzt jedes Versteck der einzelnen Blechmonster anwählen und versuchen es zu erobern. Die Festung von Dr. Wily, die sich in der Mitte des Bildschirms befindet, kannst Du nur ansteuern, wenn Du alle acht Gegner besiegt und ihre Zusatzwaffen eingesammelt hast.

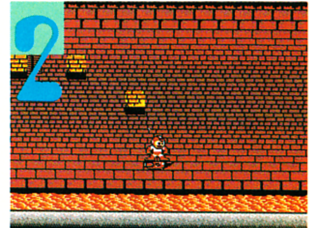


BESONDERE TRANSPORTGEGENSTÄNDE

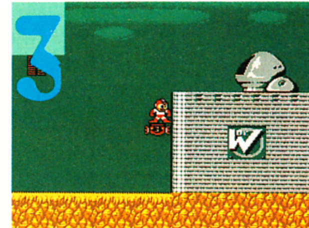
Neben den Zusatzwaffen gibt es noch drei besondere Transportgegenstände. Mega Man muß bestimmte Verstecke durchkämmt haben, bevor er von Dr. Light mit diesen drei Wunderwerken der Technik ausgestattet werden kann.



Die beweglichen Schwebeplattformen erhältst Du, wenn Du Heat Man besiegt hast. Du kannst drei Plattformen auf einmal einsetzen!



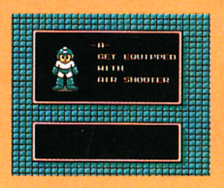
Mega Man wird mit dem Luftschlitten ausgerüstet, nachdem er Air Man bekämpft hat. Er kann gefährliche Schluchten damit sicher überqueren.

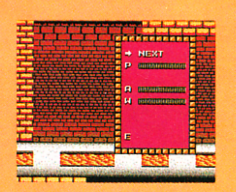


Dr. Light rüstet Mega Man mit dem Wandkriechaufzug aus, wenn Flash Man der Vergangenheit angehört. Hohe Mauern sind kein Problem mehr!

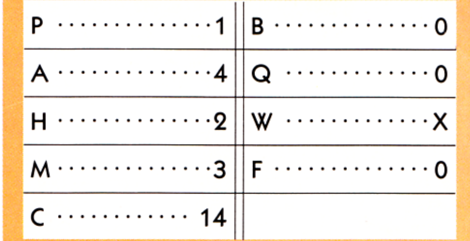
Die Zusatzwaffen

Sobald Mega Man ein Gebiet durchforstet und einen Android vernichtet hat, erhält er die Spezialwaffe dieses Feindes. Die Waffe wird mit ihrer Energieanzeige auf dem Hilfsbildschirm angezeigt.
In den Tabellen kannst Du sehen, wieviele Energiepunkte bei einem Treffer abgezogen werden.





WOODMAN



Woodman versteckt sich in den Wäldern. Mega Man kann ihn am besten mit Crash-Bombs besiegen.

P	1	B	0
A	4	Q	0
H	2	W	X
M	3	F	0
C	14		

AIRMAN



Dieser Android beherrscht die Wolken und den Wind. Versuche mit dem Leaf-Shield gegen ihn anzutreten.

P	2	B	0
A	0	Q	2
H	2	W	8
M	0	F	0
C	0		

HEATMAN



Der Heat Man bewohnt die Lavaseen unter der Erde. Ein ganz heißer Gegner, der mit Bubble-Lead schnell zu besiegen ist.

P	2	B	10
A	2	Q	2
H	X	W	0
M	1	F	0
C	0		

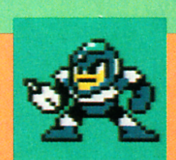
CRASHMAN



Der Crashman bewohnt eine verschanzte Fabrik. Gegen den Air-Shooter ist er fast machtlos.

P	1	B	1
A	12	Q	1
H	1	W	0
M	0	F	0
C	X		

FLASHMAN



Wenn Mega Man mit Crash-Bombs ausgestattet ist, dürfte Flashman kein Problem mehr sein.

P	2	B	2
A	0	Q	0
H	2	W	0
M	4	F	X
C	6		

QUICKMAN



Dieser schnelle Android ist mit dem Time-Stopper gut zu bekämpfen.

P	4	B	0
A	4	Q	X
H	4	W	0
M	0	F	14
C	8		

METALMAN



Der Metalman ist nicht so schwer zu besiegen. Quick-Boomerangs sind sehr nützlich.

P	2	B	0
A	0	Q	8
H	2	W	0
M	X	F	0
C	0		

BUBBLEMAN



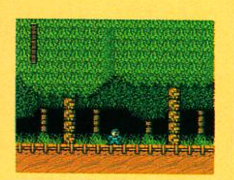
Besorg' Dir die Metal-Blades, bevor Du das Versteck von Bubbleman betrittst.

P	2	B	X
A	0	Q	4
H	0	W	0
M	8	F	0
C	4		

START

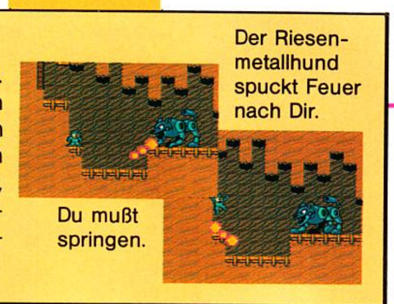
WOODMAN STAGE

Du befindest Dich mit Mega Man in den gefährlichen Wäldern. Vorbei an Metall-Eseln und bombigen Fledermäusen mußt Du Dich durch dieses unwegsame Gelände kämpfen. Bevor Du das Versteck von Woodman erreichst, stellen sich Dir noch Riesenaffen und mutierte Hähnchen in den Weg. Achte besonders im letzten Teil des Levels auf Deine Energie, damit Du gut gerüstet gegen Woodman antreten kannst!



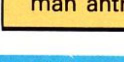
DER METALLHUND

Hier geht's ganz schön wild zu. Du mußt den Feuerbällen ausweichen. Wenn Du Dich auf die Plattform stellst und im geeigneten Moment springst, kannst Du, ohne dabei getroffen zu werden, dieses Monster besiegen.



Der Riesenmetallhund spuckt Feuer nach Dir.

Du mußt springen.

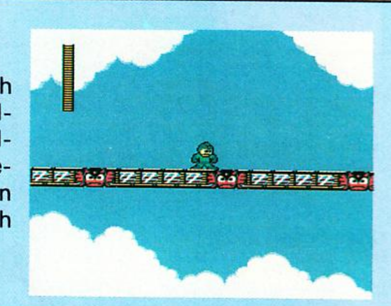


START



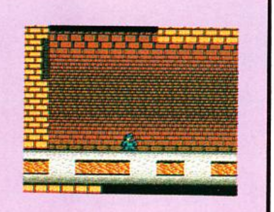
AIRMAN STAGE

Du mußt mit Mega Man in die Wolken steigen. Hier erwarten Dich dann Air-Tikkas und Blitzgötter, die sich geschickt hinter den Wolken verstecken. Dann kommen Eierwerfende Vögel und Metallbolzenspucker, bei denen Mega Man verlorengegangene Energie wieder auffüllen kann. Airman's Versteck ist noch von den unheimlichen Windmachern geschützt. Sei auf der Hut, sonst blasen sie Dich davon.



START

HEATMAN STAGE



Dieses Gebiet ist eine ganz heiße Angelegenheit. Du mußt besonders auf die vielen Lava-Seen und die tiefen Schluchten achten. Am Anfang machen Dir grüne Schraubhüpfer und blaue, fliegende Metallklötze das Leben schwer. In einigen Räumen erscheinen dann Steinblöcke, die nach kurzer Zeit immer wieder verschwinden. Mega Man braucht hier besonders gutes Timing. Anfänger sollten sich nur mit Crash-Bombs und dem Luftschlitten hierher wagen. Ein Roboterkran und sein Roboter stellen sich Dir vor dem Versteck Heatman's noch in den Weg.

ES GIBT EIN EXTRALEBEN!

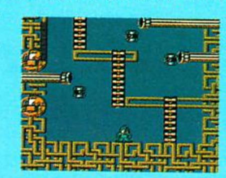
Wenn Du an dieser Stelle die linke Leiter benutzt, kannst Du ein Extraleben ergattern. Du kannst versuchen, direkt nach links zu springen und dann sofort das Steuerkreuz nach oben drücken oder Du benutzt den Luftschlitten und kletterst auf die Spitze des Gerüsts, um das Extraleben zu erreichen. Du hast es Dir redlich verdient!





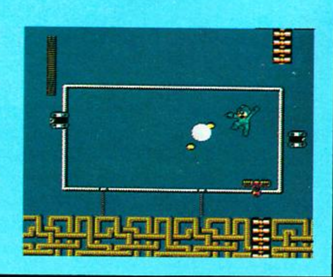
CRASHMAN STAGE

Altbekannte Blechteile warten hier auf unseren Helden. Am Anfang stehst Du den fliegenden Metallklötzen gegenüber, die aus verschiedenen Röhren kommen, dann erwarten Dich einige rennende Bombhelme. Im letzten Teil der Stage ist ein riesiges Gerüst mit verschiedenen Wegmöglichkeiten, aber nur ein Weg führt letztendlich zu Crashman. Im Gerüst triffst Du auf die Bolzenlatte, einige eierwerfende Vögel und bevor Du die Tür zu Crashmans Versteck siehst, mußt Du Dich nochmal mit den Schraubhüpfern herum schlagen. Auf geht's!



DIE SCHWEBENDEN PLATTFORMEN...

Die Leiter, die Mega Man erreichen muß, befindet sich links oben im Bild. Du mußt versuchen die fliegenden Metallklötze rechtzeitig abzuschießen, bevor sie Dich von der Plattform schubsen.

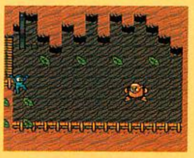


START

DIE HERAUSFORDERUNG: WOODMAN!!!

Dieser Android ist mit einem Blätterschild-dem Leaf-Shield-ausgerüstet. Stell' Dich am besten zwischen zwei herunterfallende Blätter und springe über das Leaf-Shield, das Woodman nach Dir schleudert. Solltest Du die Crash-Bombs besitzen, kannst Du seinen Schutz sofort durchbrechen.

Mega Man muß sich besonders anstrengen.

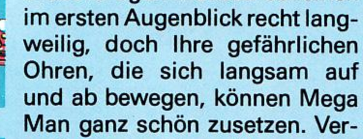




Jetzt ist Woodman nicht mehr geschützt!

WOOD MAN

AIR-TIKKA UND SEINE GEFÄHRLICHEN OHREN



Diese luftigen Monster scheinen im ersten Augenblick recht langweilig, doch Ihre gefährlichen Ohren, die sich langsam auf und ab bewegen, können Mega Man ganz schön zusetzen. Versuche im richtigen Moment zu springen, damit sie Dich nicht in den Abgrund stürzen. Sobald Mega Man auf einem Air-Tikka gelandet ist, kommen noch Mini Air-Tikkas ins Spiel, die ein koordiniertes Springen fast unmöglich machen.



HIER KOMMT AIRMAN!!!

Airman schleudert kleine Windhosen nach Dir. Du mußt über sie springen und dann mit dem Gewehr zuschlagen. Mit ein bißchen Übung ist dieser Android ein leichter Gegner.

AIRMAN



Springe über die Windhose.

Jetzt hast Du Airman von hinten erwischt.

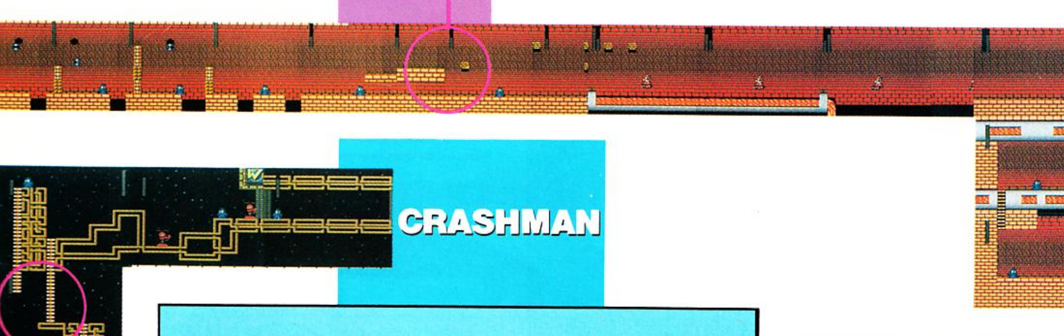
ZWEI WEGE ÜBER DEN LAVAFLUSS

An dieser Stelle kannst Du versuchen, über die Steine diese Schlucht zu überqueren. Wenn Mega Man mit dem Luftschlitten ausgerüstet ist, kann er über diese Stelle fliegen und gleichzeitig ein Extraleben ergattern.









CRASHMAN

HEATMAN

DAS IST CRASHMAN!!!

Hier ist er, Crashman. Du hast leichtes Spiel mit ihm, wenn Du den Air-Shooter besitzt. Er springt die ganze Zeit hin und her und wirft mit seinen Crash-Bombs nach Dir. Diese bleiben dann im Boden stekken und explodieren nach kurzer Zeit. Sie haben eine enorme Sprengkraft. Echte Power-Player versuchen diesen Android mit einer anderen Waffe zu besiegen!



Crashman wirft seine Crash-Bombs nach Dir!



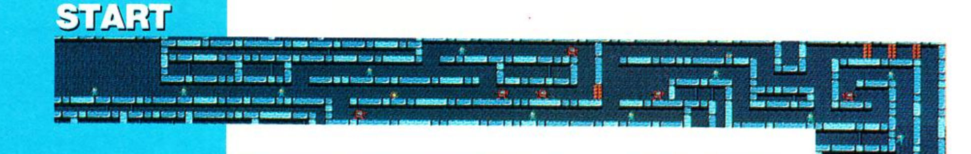
Paß' auf, daß Du nicht von der Explosionswelle erfaßt wirst.

DER HEIßESTE ANDROID: HEATMAN!!!

Heatman ist durch ein Lava-Feuerschild geschützt. Manchmal schleudert er ihn weg und Mega Man wird mit drei Feuerstrahlen beschossen. Lande jetzt am besten mit Bubble-Lead–zwei bis drei Treffer und warte auf seine Reaktion. Er wird sich in einen Feuerstrahl verwandeln und auf Dich zuschießen. Ein flinker Sprung, schnell zur anderen Seite gerannt und schon kannst Du wieder mit Deinem Angriff beginnen.

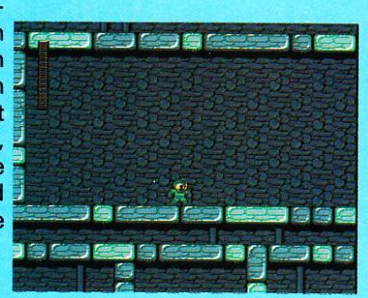






FLASHMAN STAGE

Das ist eine rutschige Sache. Es kommen nicht mehr viele neue Gegner in dieser Stage vor, dafür ist der Boden unheimlich glitschig. Wenn Du tiefer in diesen Spielbereich vordringst, triffst Du auf Metallbolzenspucker, T-Werfer, die Bolzenlatte und viele Roboterkräne + Roboter. Besitzt Du Crash-Bombs und den Wandkriechaufzug, kannst Du viele Zusatzgegenstände aufsammeln.



KOMMT ZEIT, KOMMT FLASHMAN!!!

Der berühmt berüchtigte Time-Stopper von Flashman friert für kurze Zeit das ganze Bild ein. Dann beschießt er Dich und weil Du ja eingefroren bist, trifft er auch immer! Versuche zwischen der linken und rechten Kuhle hin- und herzuspringen, immer entgegengesetzt dem Loch, in das Flashman gerade hineingesprungen ist. Ein gutes Timing beim Schießen und Flashman gehört der Vergangenheit an.

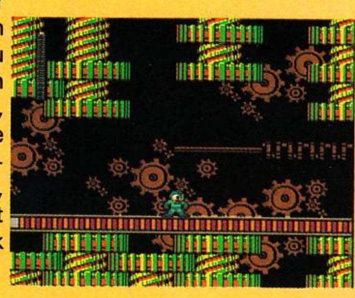


Mega Man kann sich nicht mehr bewegen.

Eine gezielte Salve aus der Armkanone— Treffer!

METALMAN STAGE

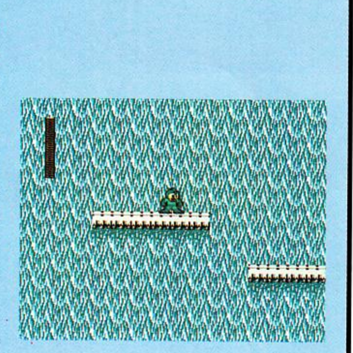
In diesem Gebiet befinden sich sehr viele Laufbänder, die Mega Man ein Vorwärtskommen sehr erschweren. Du mußt unserem Helden helfen, an den Spikestampfern vorbeizukommen, Zahnräderclowns und Bolzenlatte besiegen und an den schnellen Spiralenaugen, die nicht zu vernichten sind, vorbeihüpfen. Wenn Du das alles mit Bravour bestehst, hast Du das Versteck von Metalman entdeckt.

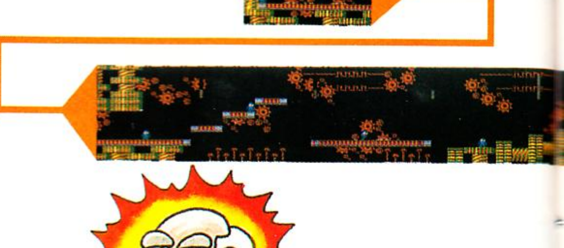


START

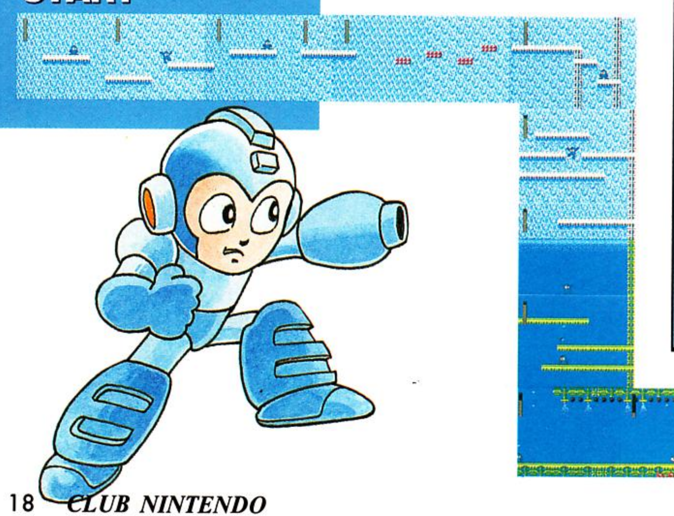
BUBBLEMAN STAGE

In dieser Seewelt begegnest Du mit Mega Man einigen komischen Wasserandroiden. Der blecherne Frosch, der kleine Frösche ausspuckt, die roten Seeschnecken, die langsam auf Dich zukriechen, der große Laternenfisch, der nur am blinkenden Auge verwundbar ist, die Wanderqualle und vor dem Versteck die roten Krebse machen diesen Trip durch die Wasserwelt besonders interessant und gleichzeitig sehr schwer. Du mußt besonders auf die Stacheln, die die Decke begrenzen, aufpassen — eine Berührung und das war's!



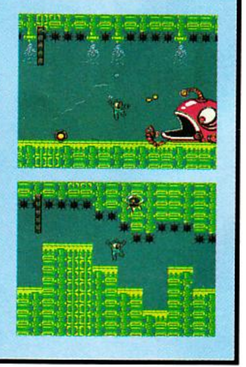


START

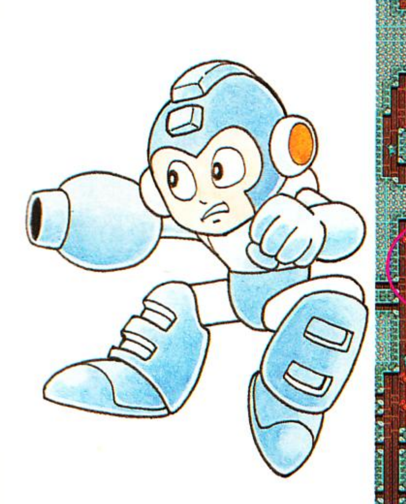


DIE SCHWARZEN STACHELN!

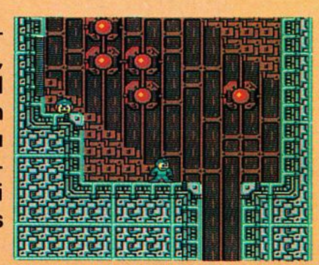
Wenn Du diesen Spielbereich erreicht hast, mußt Du besonders auf Deine Sprungtechnik achten. Mega Man bewegt sich etwas träger im Wasser und je länger Du den A-Knopf gedrückt hälst, desto höher springt unser Held. Da sich aber gefährliche Stacheln an der Decke befinden, muß Dein Timing hundertprozentig stimmen, um nicht kaputt zu gehen.



START



QUICKMAN STAGE



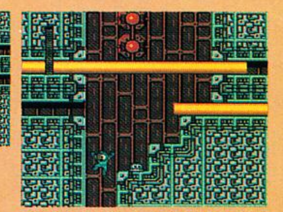
Quickman's Versteck ist das sicherste von allen Androiden. Du mußt zwar nicht so viele Gegner bekämpfen, aber die riesigen Laserbarrieren, die unheimlich schnell aktiviert werden, bereiten einiges Kopfzerbrechen. Am Anfang kannst Du ein Extraleben ergattern, wenn Du den Wandkriechaufzug besitzt. Du triffst auf Metallbolzenspucker und riesige Feuerwerfer, ehe Du-vorbei an allen Laserbarrieren und zwei Robokränen—das Versteck von Quickman erreichst.

GESCHWINDIGKEIT IST GEFRAGT!

Das macht dieses Versteck zu dem schwersten überhaupt. Laserbarrieren schießen von allen Seiten auf Dich zu. Du mußt versuchen das Steuerkreuz im geeigneten Augenblick nach links oder rechts zu drücken, je nachdem von wo der Laserstrahl kommt. Merke Dir die Reihenfolge der Strahlen, damit Du beim zweiten Mal den Controller in die richtige Richtung drückst.



Du hast es geschafft!



FLASHMAN

DER SICHERSTE WEG ZU FLASHMAN

Um hier oben hinzukommen, mußt Du, wenn es das letzte Mal nach unten geht, den rechten Weg, vorbei an einem Robokran, nehmen. Die Kunst des sicheren Springens wird hier von Dir verlangt. Du kannst natürlich auch den Luftschlitten verwenden, um über diese schwierige Stelle zu kommen. Auf alle Fälle ergatterst Du auf diese Weise einen Energiekristall und landest, nur wenn Du die Crash-Bombs besitzt, direkt vor der Tür von Flashman.



Das Timing muß stimmen, sonst fällst Du runter.



Hier sind Crash-Bombs sehr wichtig!



METAL MAN

DER SCHNELLSTE: QUICKMAN!!!

Dieser Android ist der schnellste aller Blechmonster. Er springt vom rechten Bildschirmrand bis zum linken und beschießt Dich dabei mit seinen Quick-Boomerangs. Versuche ihn sooft wie möglich zu beschießen und achte dabei nicht auf seine Quick-Boomerangs. Die Air-Shooter ziehen ihm am meisten Energie ab.



Das ist Quickman!

Du bist getroffen. Schlag zurück!

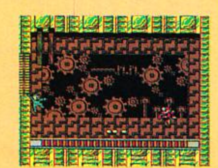
QUICKMAN

DER METALLENE ANDROID: METALMAN!!!

Ein sehr starker Gegner! Er schleudert Metal-Blades nach Dir. Wenn Du auf der linken Seite stehen bleibst und geschickt springst, kannst Du seinen Attacken ausweichen und gleichzeitig Deinen eigenen Angriff starten. Hebe Dir den Energiekristall, den Du am Anfang vom Level bekommen hast, bis zum Endkampf auf, dann kannst Du Metalman leichter besiegen.

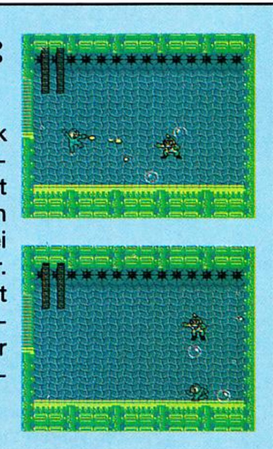


Bei doppelter Power hat der Android keine Chance!



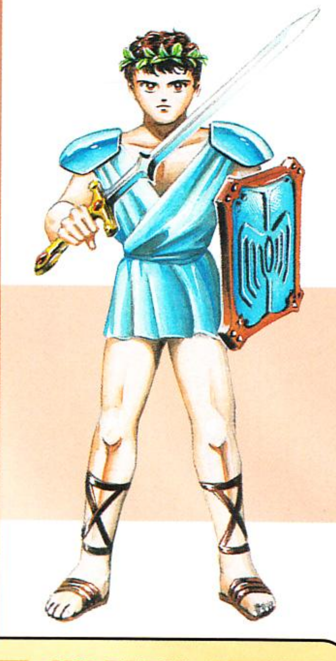
DER WASSERANDROID: BUBBLEMAN!!!

Wie gesagt: Auf die Sprungtechnik kommt es an. Wenn es Dir gelingt gleichzeitig mit Bubbbleman zu springen, hast Du schon fast gesiegt. Er wirft seinen Bubble-Lead auf Dich und schießt dabei gleichzeitig mit einem normalen Gewehr. Sobald Du auf gleicher Höhe bist, mußt Du am besten mit den Quick-Boomerangs auf ihn schießen. Achte auch hier auf die Decke (Laß' Dich nicht anstacheln).



BUBBLEMAN





THE BATTLE OF OLYMPUS

Befreie Deine Angebetete aus den Klauen des Hades!

Eurydike und Orpheus schworen sich ewige Liebe. Eines Tages wurde Eurydike Opfer einer giftigen Schlange und starb. Orpheus trauerte drei Tage und Nächte, bis plötzlich Aphrodite, die Göttin der Liebe, zu ihm sprach: "Orpheus, Deine angebetete Eurydike ist nicht wirklich tot, sie wurde von Hades in die Unterwelt des Tartarus verschleppt! Suche die drei Fragmente der Liebe, dann kannst Du sie befreien. Die Götter werden mit Dir sein ...."



Du mußt zuerst Zeus, den Gottvater, treffen. Er bietet Dir die Hilfe der Götter an, sie werden Dich unterstützen Eurydike zu befreien.



Die Fragmente der Liebe sind irgendwo auf der Peloponnes versteckt. Suche die drei Nymphen–sie sind die Wächter der Fragmente.

WAFFEN

Es gibt vier verschiedene Waffen. Im Laufe des Spiels bekommst Du sie von verschiedenen Menschen, wenn Du bestimmte Aufgaben gelöst hast.

Die Keule



Diese Waffe hast Du von Anfang an. Sie hat nur eine geringe Angriffskraft.

Der Stab aus Farn



Mit diesem Stab kannst Du besser kämpfen als mit der Keule. Du kannst das Feuer des Prometheus mit ihm benutzen.

Das Schwert



Mit dieser Waffe bist Du gegen fast alle Monster in der Oberwelt gewappnet.

Das göttliche Schwert



Diese Waffe ist notwendig um Hades zu besiegen. Mit der Kraft des Argus kannst Du sogar Blitze mit ihr schleudern.

DIE SPIELFIGUREN

Der Held



Das ist Orpheus, der Held des Spiels. Hilf ihm Hades zu besiegen und die Heldin zu befreien.

Die Heldin



Das ist Deine Angebetete. Sie wurde von Hades in die Unterwelt des Tartarus entführt.

Der Pegasus



Dieses geflügelte Pferd kannst Du an Stellen, wo die Pegasusstatue steht, mit der Harfe des Apollo rufen. Es bringt Dich dann zu einer anderen Stelle der Peloponnes.

Der Delphin



Du mußt Ocarina spielen, damit er sich zeigt. Mit seiner Hilfe kannst Du das Meer überqueren.

Die Nymphen





Es gibt drei Nymphen im Spiel. Sie verstecken sich, um die Fragmente der Liebe zu schützen. Ihre Verstecke sind magisch verschlossen.

DIE KARTE DER PELOPONNES

Das ist eine Karte der Peloponnes. Alle möglichen Wege sind eingezeichnet. Du kannst zu Fuß oder manchmal mit den Delphinen über das Wasser an die einzelnen Orte gelangen.

ARKADIEN

Das Abenteuer startet startet hier. Du beginnst im Heimatdorf des Helden. Es gibt viele Häuser, in denen die Dorfbewohner Dir interessante Dinge erzählen. Der Tempel des Gottvaters Zeus befindet sich auch in diesem Gebiet.

Sprich mit den Menschen!

Das Wichtigste ist, daß Du Dich so oft wie möglich unterhälst. Die Bewohner geben Dir wertvolle Informationen, die Dich im Spiel weiterbringen.

Die Fragmente der Liebe

Dieser Mann lebt in einem Baum in Arkadien. Von ihm erhälst Du Informationen über die Fragmente der Liebe. Ihre Kraft läßt Wundersames passieren, laß' Dich überraschen.

Gottvater Zeus

Der Tempel von Zeus wird von einem riesigen Stier bewacht. Er ist unbesiegbar. Wenn Du zum Tempeleingang willst, mußt Du über ihn hinwegspringen.

ATTIKA

Es gibt zwei Städte in diesem Gebiet. Wenn Du von Arkadien nach Attika kommst, erreichst Du die Stadt Eleusis. Du mußt ein paar Treppen nach unten steigen und schon bist Du in Athen.

Rette das Kind

Eine Frau in Athen sucht ihr Kind. Lamia, die Vampirfrau, hält es versteckt. Es ist ein schwerer Kampf gegen dieses pfeileschießende Monster. Wende die unten beschriebene Taktik an und Du wirst Erfolg haben. Nur nicht verzweifeln!

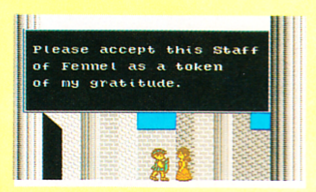
Du mußt in dem Moment nach vorne springen, in dem Lamia den Pfeil abschießt. Jetzt schlage schnell mit der Keule zu. Sobald sie Dich wieder trifft, mußt Du ein Stück zurückgehen, den nächsten Pfeil abwarten und diese Technik wiederholen. Achte darauf, daß Du bei einem Pfeiltreffer für kurze Zeit unverwundbar bist.



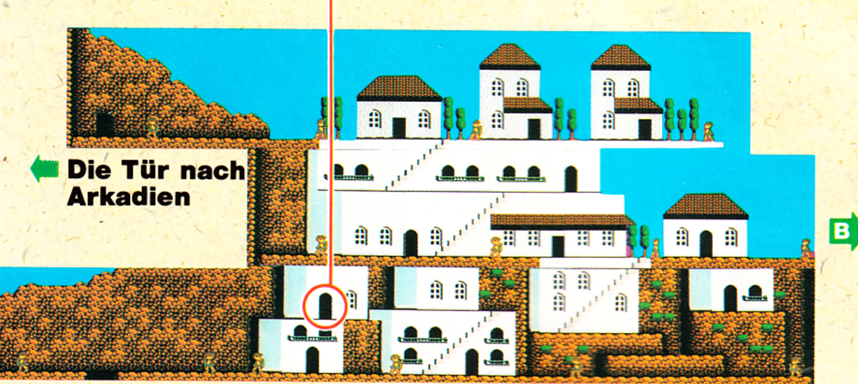
Das Kind ist gerettet! Du solltest Dich nochmal mit der Mutter treffen, sie hat eine Überraschung für Dich.

Der Stab aus Farn

Du hast das Kind gerettet, die Mutter ist Dir sehr dankbar und gibt Dir eine Belohnung. Der Stab aus Farn wird Dir auf Deiner weiteren Reise sehr nützlich sein. Achte darauf, daß Du ihn auf Deiner Hilfsgrafik anwählst und mit dem A-Knopf bestätigst.







Dieser Wasserweg führt nach Phrygien

Die Göttin der Erde

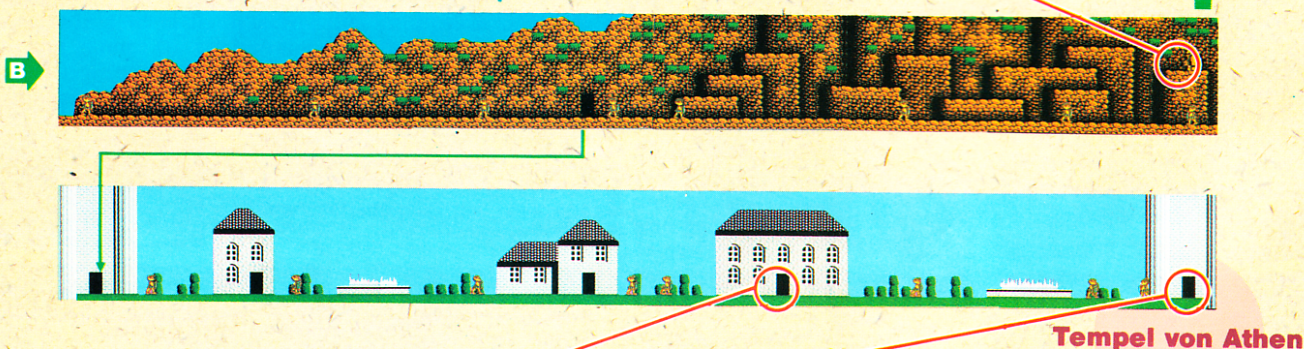
Wenn Du in Athen ganz nach rechts in die Sackgasse läufst, kommst Du zu einer Steinstatue. Die Ocarina erweckt diese Steinstatue, und sie wird zur steinewerfenden Göttin der Erde.



Hier mußt Du auf der Ocarina spielen.

Gäa, die Göttin der Erde bewirft Dich mit Steinen. Sie ist nur am Kopf verwundbar.

Gäa, die Göttin der Erde



Tempel von Athen

Du bekommst einen Schlüssel!

Du mußt Keleos, dem Bewohner dieses Hauses, beweisen, daß Du Orpheus bist. Dazu mußt Du die erste Nymphe und ihr Fragment der Liebe gefunden haben.

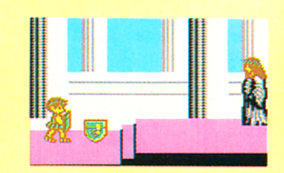




Der Tempel von Athen.

Hier bekommst Du den Schild der Athene. Du mußt aber zuvor aber Zeus besucht haben. Der Schild bietet Dir einen größeren Rüstungsschutz.





ARGOLIS

Das Gebiet von Argolis ist eine dunkle Welt, die aus vielen Höhlen und gefährlichen Schluchten besteht. In diesem Gebiet befindet sich auch eine Pegasus Statue.



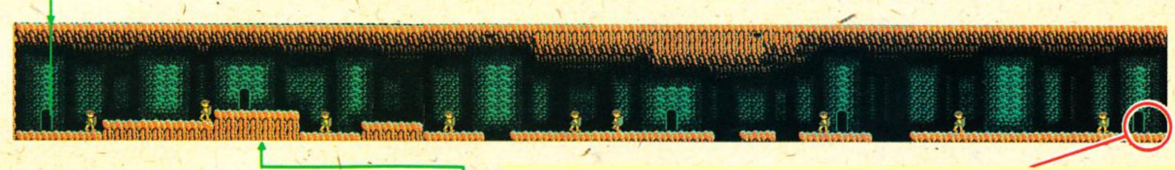
Richtung Arkadien

C

Echte Helden können fliegen!

Mit der Harfe kannst Du von dem Pegasusmonument aus starten. Pegasus bringt Dich von hier direkt nach Athen.





Der Nemeische Löwe

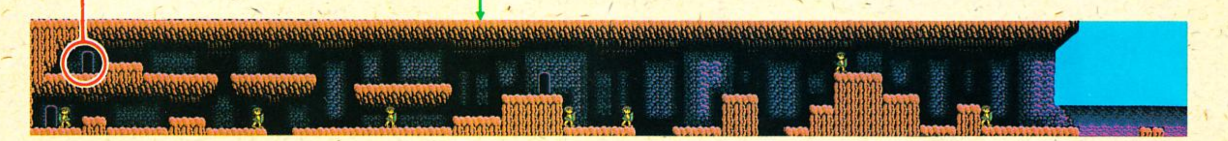
PROMETHEUS!!!

Der Nemeische Löwe ist ein relativ leichter Gegner. Du mußt ihn dreimal treffen, bis er den Eingang zu Prometheus Höhle freigibt. Prometheus gibt Dir sein mystisches Feuer, wenn Du den Stab aus Farn besitzt.



Die erste Nymphe!

Diese Tür geht nur auf,wenn Du magische Kräfte besitzt. Hier findest Du das erste Fragment der Liebe.



Wo ist Hermes?

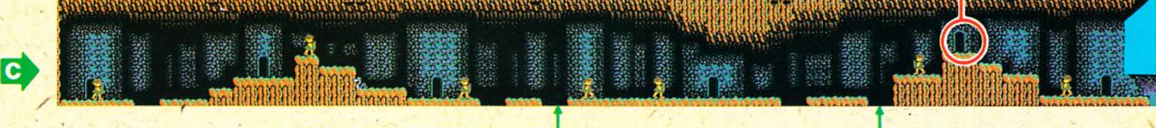
Hier ist der Tempel von Hermes, aber wo ist die Gottheit? Du mußt zuerst zurück zu Zeus gehen.





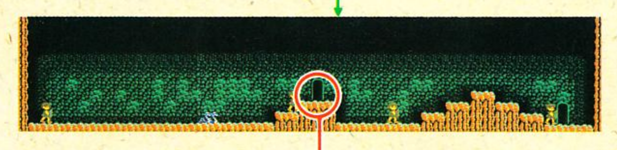
Jetzt kannst Du mit Hermes reden. Er hat auch eine “sohlige” Überraschung für Dich.

C





Zur Insel Kreta



Die Schlangengrube

Der alte Mann, der die Höhle in der Mitte der Grube bewohnt, verkauft Dir Ambrosia für 50 Oliven.



Die Salamandergrube

Springe in die Schlucht und Du wirst in einer Grube landen, in der sich rote Salamander befinden. Die Quelle in der Mitte ist sehr nützlich.



Der Weg zur Peloponnes

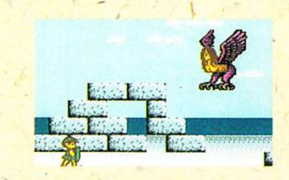
Bevor Du zur Peloponnes kommst, mußt Du an dem steinewerfenden Zyklop vorbei. Ein sehr schwieriger Kampf erwartet Dich.





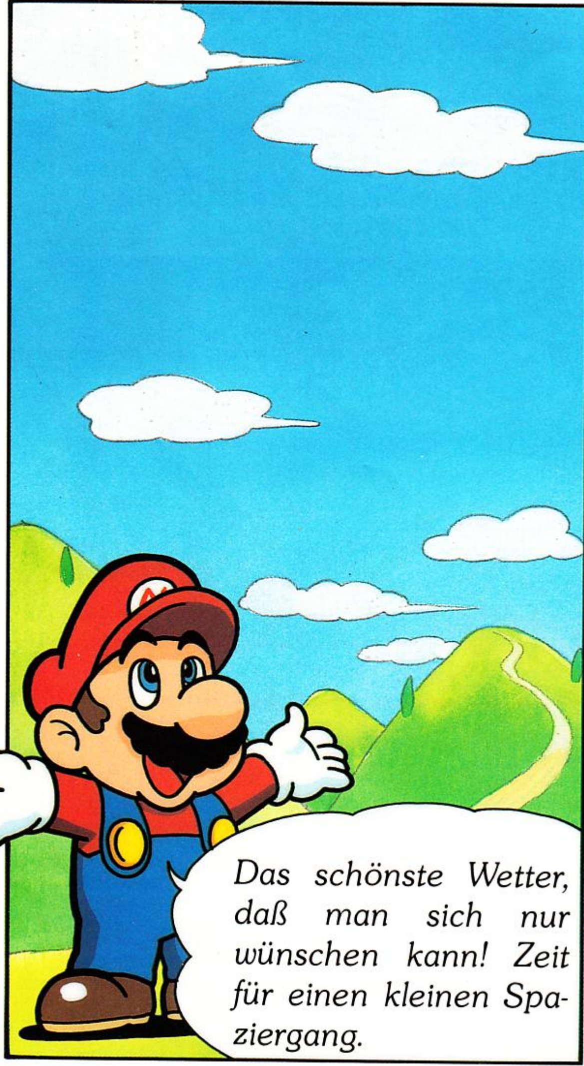
Das Abenteuer geht weiter...

In Lakonien erwarten Dich noch eine Menge spannender Abenteuer und aufregende Kämpfe. Der Weg zum Tartarus ist noch weit.

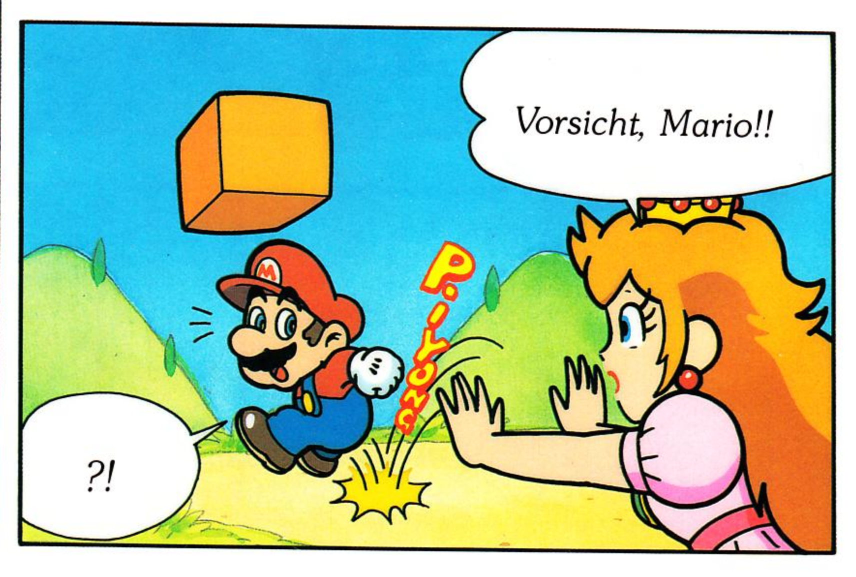


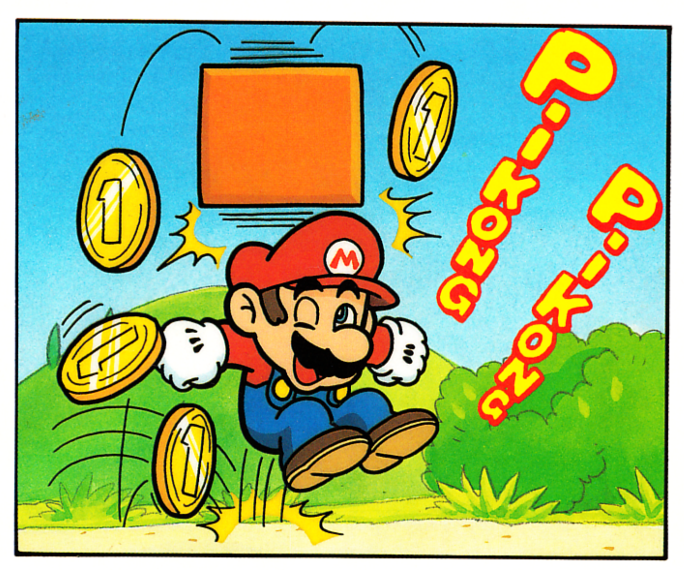


Mario will hoch hinaus

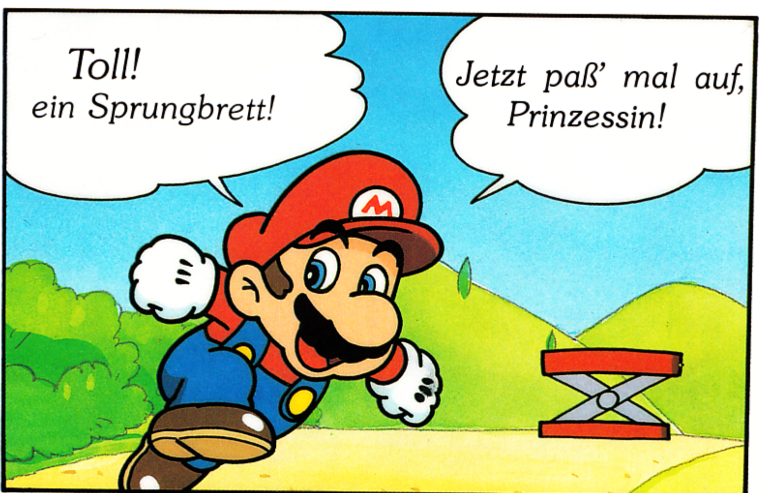







P-I-KONG
P-I-KONG


Oh, Mario! Du hast einen ganzen Haufen Münzen entdeckt! Super!


Toll! ein Sprungbrett!
Jetzt paß' mal auf, Prinzessin!

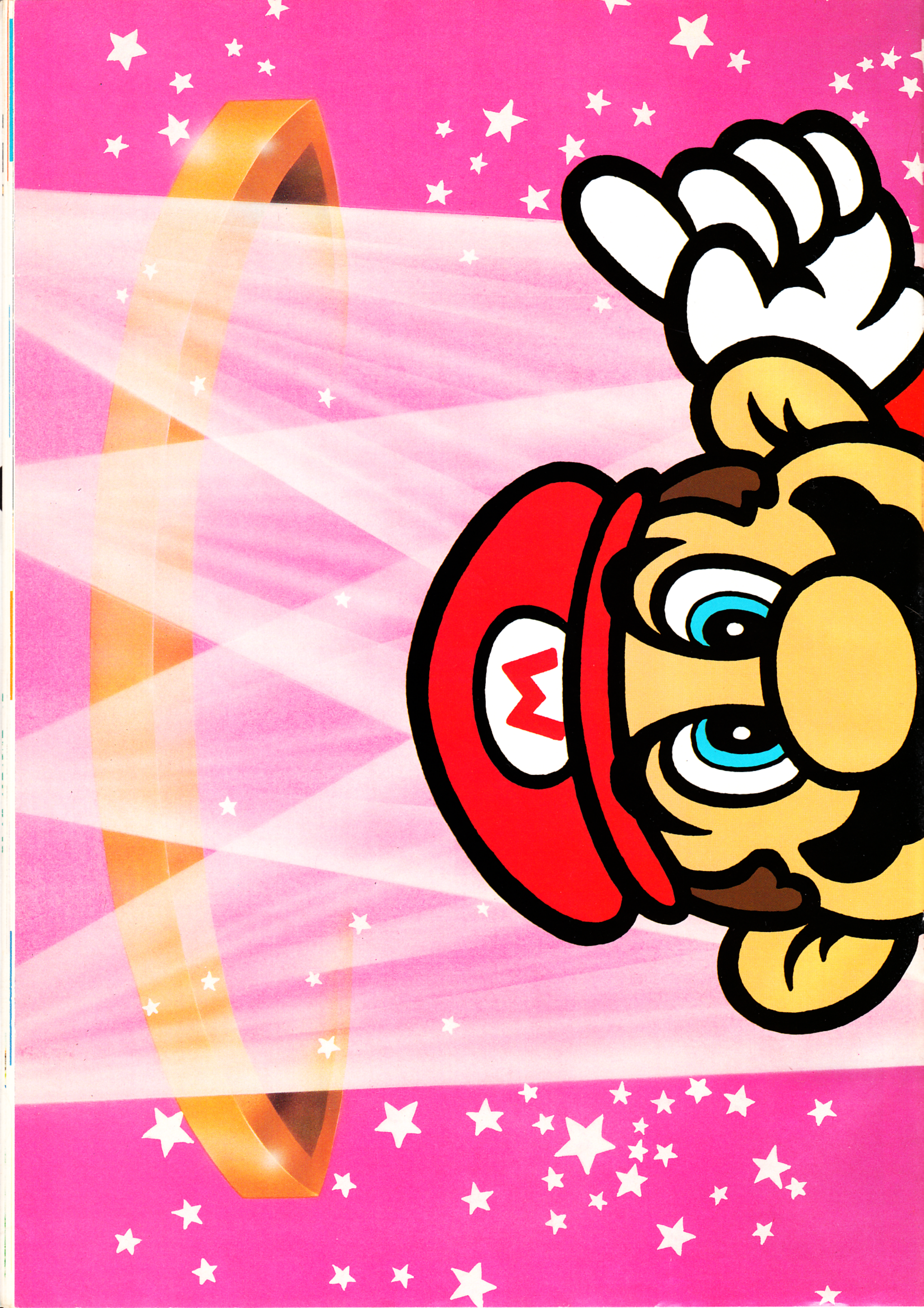

Das war ein toller Sprung, Mario!
POWOONG


Und das war noch längst nicht alles! Ich zeig' Dir mal, wozu ein Super Mario fähig ist!


Wo bleibt er nur?
Keine Ahnung. Wo wollte er eigentlich hin?




Mein Gott Mario, das ist ja der helle Wahnsinn!



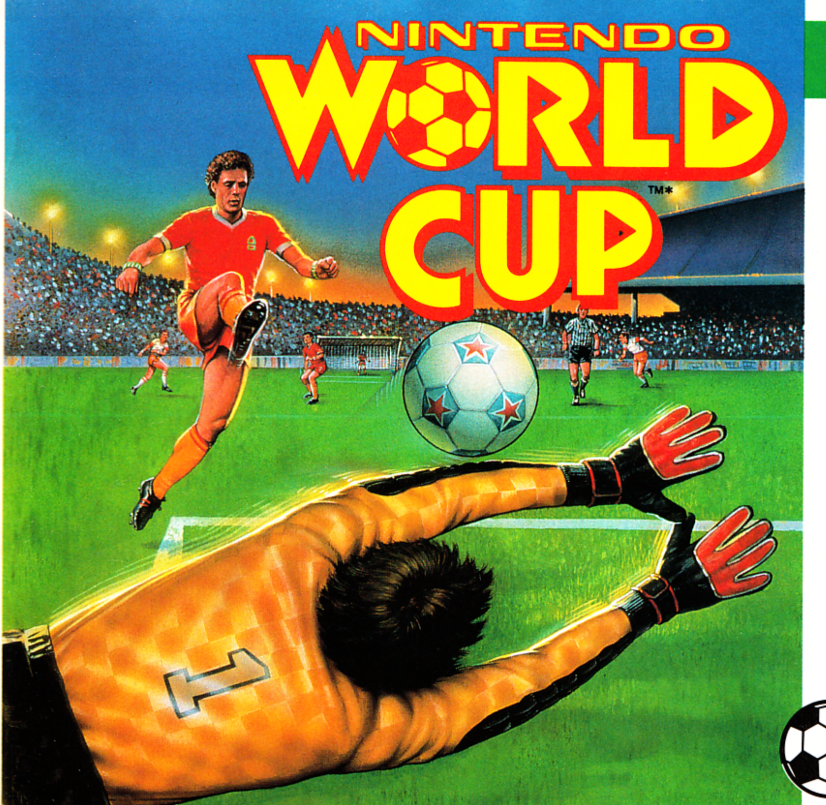

CLUB
Nintendo

TOP 5 SPIELE



Das sind die beliebtesten Spiele der NES und Gameboy Besitzer. Diesmal können wir noch keine getrennte TOP 5 Liste (NES–Gameboy) vorstellen, da zu wenig Einsendungen kamen. Dafür stellen wir die TOP 5 Spiele unseres Club-Teams mit vor!

LESER	Club Nintendo
 **1 THE ADVENTURE OF LINK** Das zweite klassische Abenteuer unseres wagemutigen Helden aus Hyrule begeistert Nintendo Fans aller Altersgruppen. Wer Ganon im ersten Teil bei "The Legend of Zelda" schon einmal besiegt hat, kann sich vorstellen was ihn hier erwartet.	 **1 MEGA MAN 2** Dr. Wily strikes back — Dr. Wily schlägt zurück! Unser Team war von Action, Spielwitz und Sound dieses Spiels absolut begeistert. Für Mega Man Fans ist dieses Spiel ein absolutes Muß.
 **2 SUPER MARIO BROS. II** Der flinke Klempner aus Brooklyn ist mit dem zweiten Teil seiner berühmten Geschichte auf Platz Zwei gelandet. Wer kann schon ahnen, daß eine Traumwelt so spannend ist.	 **2 THE LEGEND OF ZELDA**  Das älteste und klassischste Abenteuerspiel auf dem NES steht bei unseren Spiele-und Konsumentenberatern hoch im Kurs. Link begeistert eben jeden!
 **3 TEENAGE MUTANT HERO TURTLES** Unsere vier pizzaessenden Schildkröten sind absolute Spitze. Wer Lust auf Ninja-Action und Megaspaß hat, liegt hier mit Platz Drei völlig richtig. Shredder läßt grüßen!	 **3 TETRIS/GAME BOY**  Ein Gameboyspiel unter den Top 5 der Profis? Taktikspiele sind sehr beliebt bei uns, und wir wollen diesen Riesenspaß überall spielen können, deswegen ist die Gameboy-Version dieses phantastischen Spiels auf Platz Drei.
 **4 SUPER MARIO LAND** Das erste Gameboy Spiel in der Reihe der Top 5 Spiele. Die tragbare Version von Mario's Abenteuer bietet genausoviel Action und Spannung wie seine NES Abenteuer—und sogar noch mehr. Ein verdienter Platz Vier.	 **4 SNAKE RATTLE 'N' ROLL**  Zwei Schlangen auf dem Weg zum Mond, die sich auf Ihrer Reise von Nibbley Pibbleys ernähren. Das ganze ist in 3-D Grafik gestaltet und in einen Supersound verpackt. Verdienter Platz 4!
 **5 THE LEGEND OF ZELDA** Link ist sogar zweimal vertreten. Dieses erste Adventure aus Hyrule bietet eine Menge Spaß und viele verworrene Wege und versteckte Schätze. Laß' Dich fesseln vom Abenteuerfieber.	 **5 DR.MARIO/NES**  Das zweite Taktikspiel, diesmal auf dem NES. Dr. Mario hat uns vom Tetrisfieber geheilt. Pillen drehen, zusammenschieben und geschickt einbauen, ein Riesenvergnügen besonders im Zwei-Spieler-Modus.





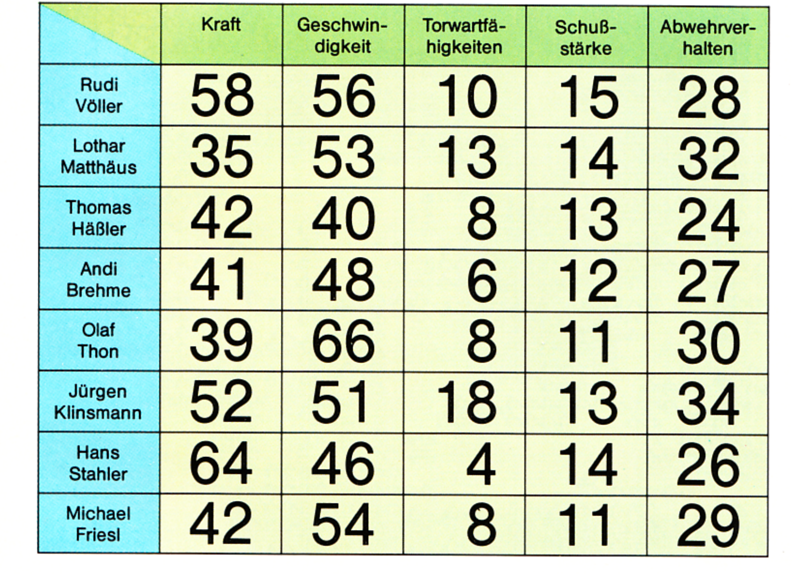
MIT DEM GAMEBOY LIVE DABEI!!

Die Fußball-Weltmeisterschaft ist das größte sportliche Ereignis der Welt. Die Nationalmannschaften aus 12 verschiedenen Ländern treten hier an, um die Trophäe mit nach Hause zu nehmen. Während einige Mannschaften sich schon mit einer Plazierung im Viertel–oder Halbfinale zufriedengeben, kennt Deine Mannschaft nur ein Ziel: Das Worldcup Finale. Eine bombenfeste Abwehr und ein brandgefährlicher Sturm sind notwendig, um die Besten der Welt aus dem Rennen zu schlagen! Bist Du bereit?

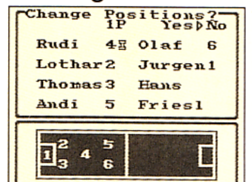
DAS DEUTSCHE TEAM

In jedem Team hat auch der einzelne Spieler seine besonderen Fähigkeiten. Da Du nur eine Figur steuerst und der Computer alle anderen, solltest Du verschiedene Spieler testen, um ihre Stärken herauszufinden.

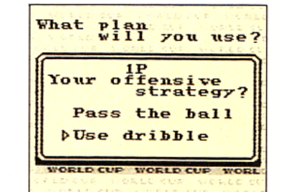
Als Trainer Deiner Mannschaft hast Du außerdem die Möglichkeit eine ausgeklügelte Spielstrategie zu wählen, denn selbst die Beste Mannschaft kann ohne Strategie nicht vorwärtskommen.



	Kraft	Geschwindigkeit	Torwartfähigkeiten	Schußstärke	Abwehrverhalten
Rudi Völler	58	56	10	15	28
Lothar Matthäus	35	53	13	14	32
Thomas Häßler	42	40	8	13	24
Andi Brehme	41	48	6	12	27
Olaf Thon	39	66	8	11	30
Jürgen Klinsmann	52	51	18	13	34
Hans Stahler	64	46	4	14	26
Michael Friesl	42	54	8	11	29



Jede Mannschaft besteht aus sechs Spielern und zwei Ersatzmännern. Entscheide selbst wer aufgestellt wird und an welcher Position er spielen soll.



Du solltest Deine Taktik auf die Spielweise der gegnerischen Mannschaft einstellen. Nur so kommt man zum Sieg.

DIE VORRUNDENSPIELE

Du spielst unter anderem gegen die Nationalmannschaften aus Kamerun, Frankreich, UdSSR und Spanien.



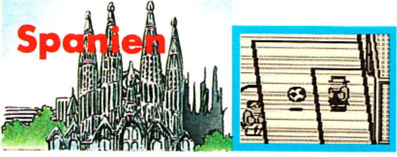
Kamerun ist Dein erster Gegner und eben eine der schwächsten Mannschaften. Aber auch Außenseiter haben Chancen.



Diese Kerle kannst Du auch mit Krimsekt und Kaviar nicht zu einer Niederlage überreden. Ein besonders kraftvolles Team.



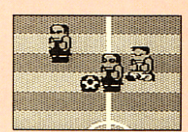
Völlig kampflos werden Dir die Franzosen den Sieg nicht überlassen. Bereite Dich auf ein spannendes Match vor!



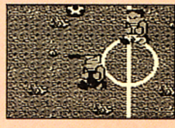
Selbst bei extrem hohen Temperaturen geben sie ihr Bestes. An der Costa Brava kann man eben auch Fußball spielen.

Die verschiedenen Spielflächen

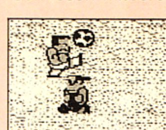
Wenn Du mit dem Game Link-Kabel gegen einen Freund spielst, kannst Du sogar von vier verschiedenen Spielflächen eine auswählen. Jede Spielfläche hat ihre Vor–und Nachteile. Probier' es doch einfach mal aus!



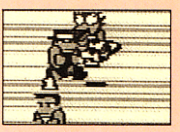
Der Rasen ist eigentlich das Zuhause des Fußballs, daher gibt es hier auch keine besonderen Schwierigkeiten.



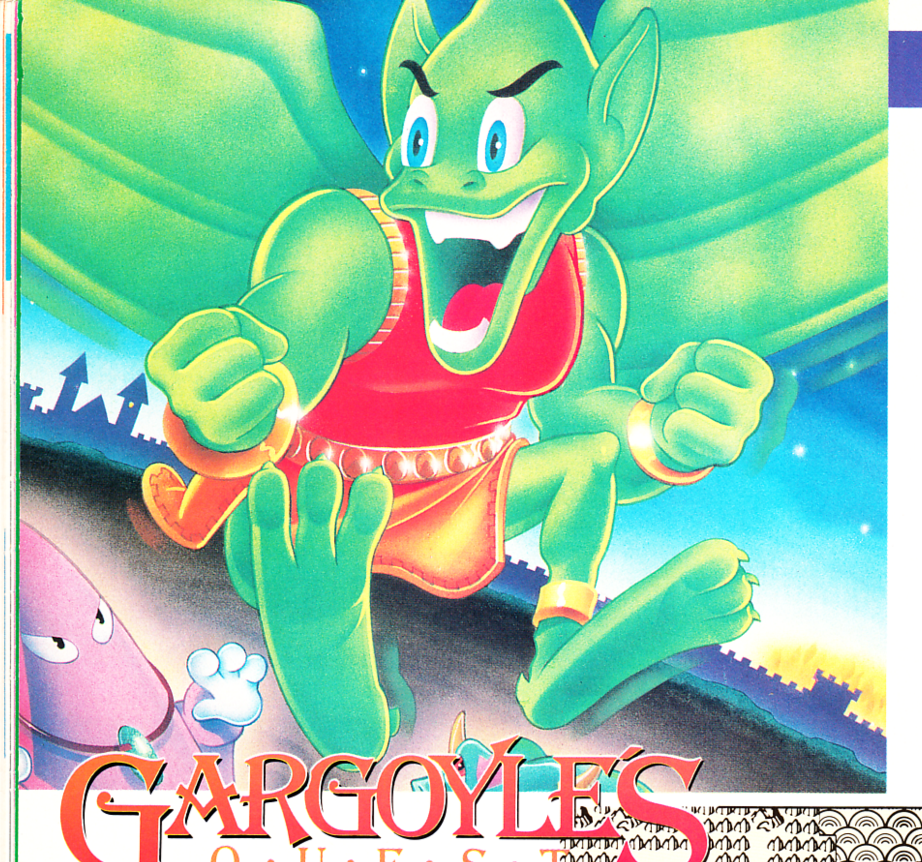
Auf diesem steinigen Boden landet kein Ball, wo er landen soll. Das mußt Du bei Deinen Schüssen mitberechnen.



Sandplatz. Was das bedeutet kannst Du Dir sicher vorstellen! Der Ball bleibt regelrecht stecken.



Hast Du schon mal versucht auf einem vereisten Fußballplatz zu spielen? Nein?! Nun, hier hast Du die Möglichkeit dazu!



DIE GESCHICHTE VON GARGOYLE FIREBRAND

Das Königreich Ghoul ist von den bösen Zerstörern bedroht. Du bist Gargoyle Firebrand, der Wächter des Königreiches und mußt den Red Gargoyle finden, der als einziger in der Lage ist, mit dem magischen Feuer die bösen Zerstörer zu vernichten. Die Karte beschreibt den Weg, den Du bisher gegangen bist. Gelingt es Dir nun, die Kerze der Dunkelheit zu bekommen und das Rätsel des Red Gargoyle zu lösen?

Das 4. Dorf

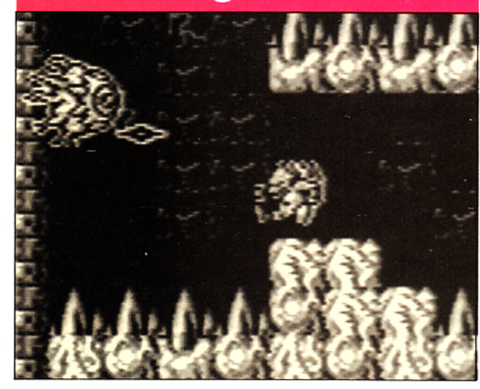
Brücke über das Flammental

Das 3. Dorf

Der Palast von König Darkoan

Höhlendurchgang

Der schwarze Turm / Vierauge



Brücke über den Feuerfluß

Das 1. Dorf / Baron Jark

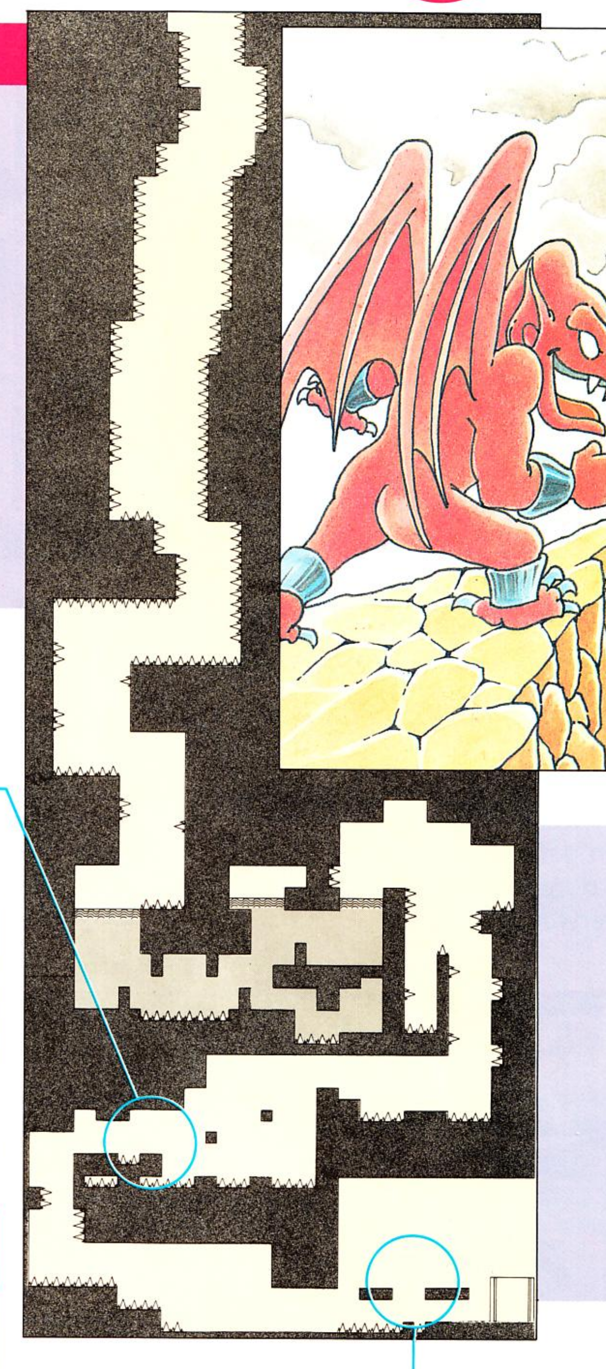
Dimensionsportal

START

Die Wüste der Not

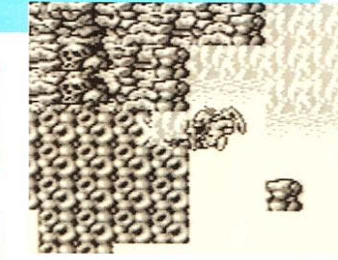
DAS LOCH IN DER WÜSTE

Besuche das 5. Dorf. Dort befindet sich vor einem Haus ein mutiger Ghoul, der gegen Dich antritt. Besiege ihn und Deine Lebenskraft wird durch die Rüstung von "Guille" um einen Punkt verbessert. Wenn Du das Haus dann betrittst, wirst Du Baron Bymon treffen. Jetzt mußt Du versuchen das Loch in der Wüste der Not zu erreichen. Gehe von oben im Zick Zack Kurs auf das Loch zu. Hier erwartet Dich dann ein spannender Level, bei dem Du, an vielen Stacheln vorbei, die grausame Schädelklaue besiegen mußt und dafür die Kerze der Dunkelheit erhältst. Außerdem stattet sie Dich mit einer noch besseren Waffe aus.



MAGISCHE KRÄFTE?

An dieser Stelle kannst Du die Waffe "Buster" endlich mal magisch einsetzen. Sie ist nämlich dazu in der Lage Wände zu zerstören. Merke Dir diesen Trick für spätere Level.



Das 5. Dorf/ Baron Bymon

Das 2. Dorf

Die Höhle der Majorita

Hier kannst Du die Kerze der Dunkelheit einsetzen. Wenn Du Dich durch eine kurze Action-Szene gekämpft hast, kommst Du zum Altar der Majorita. Du mußt den "USE" Befehl anwählen, sobald Du genau über dem Altar stehst. Der Raum verdunkelt sich und Majorita erzählt Dir mehr über den Red Gargoyle. Nachdem Du diese Information bekommen hast, kannst Du aus dem Raum gehen, aber der Wächter des Tempels fordert Dich zum Kampf auf und verliert das Duell. Jetzt ist alles klar: Du bist der Red Gargoyle, nur Du kannst das Königreich Ghoul vor den Zerstörern retten!



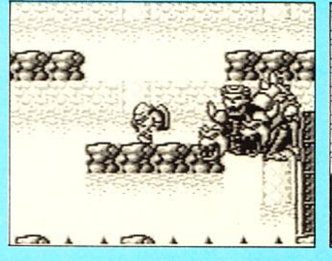
Die Brücke über den Todesfluß



Nun geht es zum abschließenden Level. Mit Deinen jetzigen Fähigkeiten dürfte es kein Problem für Dich sein, diese Brücke zu überqueren und den letzten Teil der Prophezeihung zu erfüllen. Laß' Dich überraschen ...

DIE SCHÄDELKLAUE

Das ist der vierte Endboss, die Schädelklaue! Sie hat eine ähnliche Angriffstaktik wie der Dämonenschädel im letzten Level. Um dieses schreckliche Monster zu besiegen, mußt Du um die beiden höchsten Plattformen immer wieder rumfliegen und dabei die Schädelklaue nach oben locken. Wenn Du links oder rechts oben zum Stillstand kommst, feuere was das Zeug hält. Sie braucht schon einige Treffer, bis sie vernichtet ist. Du erhältst als Belohnung die Kerze der Dunkelheit, die Du zu Baron Bymon zurückbringen mußt, und eine neue Waffe, den Klauenschuß. Jetzt bist Du des Rätsels Lösung schon wieder ein Stück näher.







ENDLICH! DIE TURTLES FÜR DEN GAMEBOY SIND DA!

Shredder und seine Foot Clan Truppe haben die Reporterin April O'Neil entführt und versuchen mit allen Mitteln die Rettungsaktion der vier Turtles zu vereiteln. Es gilt fünf aufregende Level, mit ständig wachsenden Gefahren und einer Unmenge an bösartigen Gegnern zu durchstreifen, ohne zu einem Gefangen des grausamen Foot Clans zu werden. Nur mit Mut und Ausdauer werden die Turtles ihr Ziel erreichen und ihre Freundin April aus den Klauen Shredders befreien.

PIZZA		
	Ein Stück Pizza	Füllt die Lebensenergie um 2 Punkte auf
	Eine ganze Pizza	Füllt die Lebensenergie um 4 Punkte auf
	Eine Pizzaschachtel	Diese Schachtel enthält eine ganze Pizza!

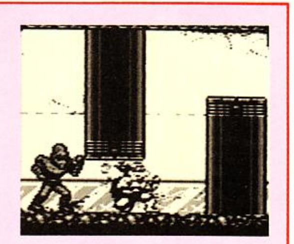
STAGE 2

2–1

Du befindest Dich im Innern der Kläranlage. Ein gefährlicher Weg durch viele Kanäle erwartet Dich.

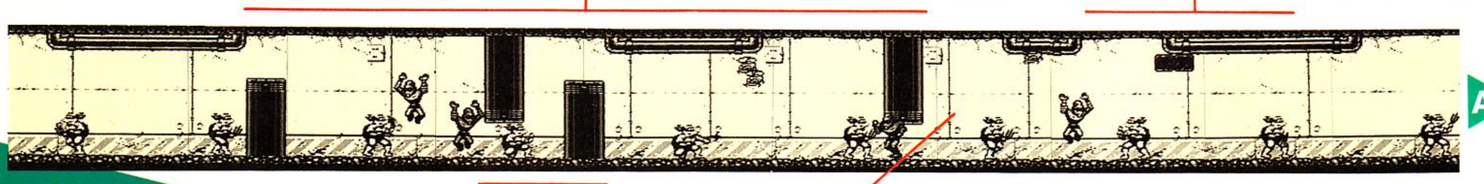
VORSICHT PUMPEN!

Hier kann es sehr eng für Dich werden. Ducken ist angesagt.



VORSICHT STEINSCHLAG!

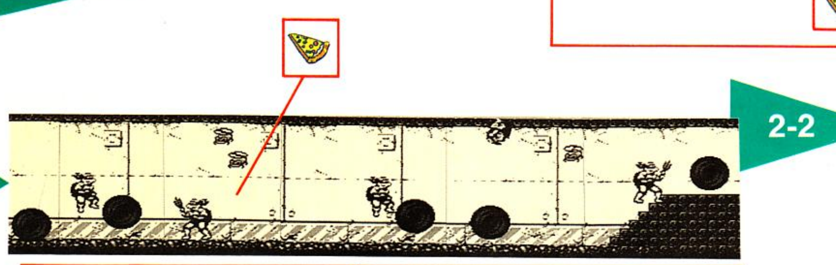
Achte auf die Decke, von hier kommt was auf Dich zu. Du solltest versuchen, diese riesigen fallenden Steinblöcke zu zerschlagen, bevor sie Dich erwischen!



START

A

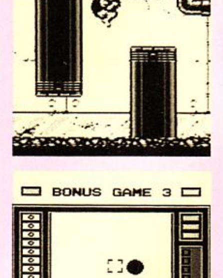


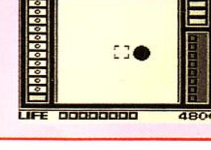


2-2

WILLKOMMEN IN DER BONUS STAGE

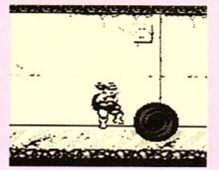
Hier siehst Du den Eingang zur dritten Bonus Stage. Du mußt von der rechten Pumpe, die von unten nach oben geht, nach links oben springen. In der Bonusrunde ist es Deine Aufgabe sechs Ziele zu treffen, dann wirst Du belohnt.

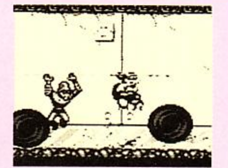




RIESENKUGELN

Gegen diese Riesenkugeln ist kein Kraut gewachsen. Springe einfach im richtigen Moment über sie drüber.





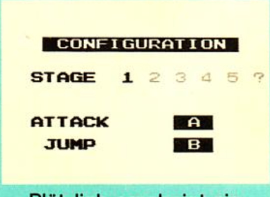
SPEZIALTRICKS

Auf diesen Bildern könnt ihr ein paar spezielle Tricks sehen. Ist die Lebensenergie Deiner Turtle fast am Ende, dann leg' doch mal eine Pause ein. Drücke jetzt: Oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, B, A. Du wirst überrascht sein, was passiert! Auf dem anderen Foto seht Ihr eine Bonuslevel-Anwahl.Um sie zu bekommen müßt Ihr im Titelbild den A, B und Select-Knopf gedrückt halten und dann den Start-Knopf betätigen.

Deine Turtle ist mit ihrer Kraft fast am Ende ......



..... doch wie durch ein Wunder .... !



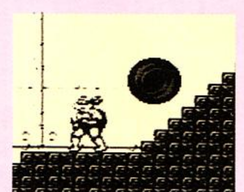
Plötzlich erscheint ein Fragezeichen!



2–2

Weiter geht es im 2. Abschnitt von Stage 2-2. Du hast noch viel vor Dir.

WIEDERSEHEN MACHT FREUDE!?!?

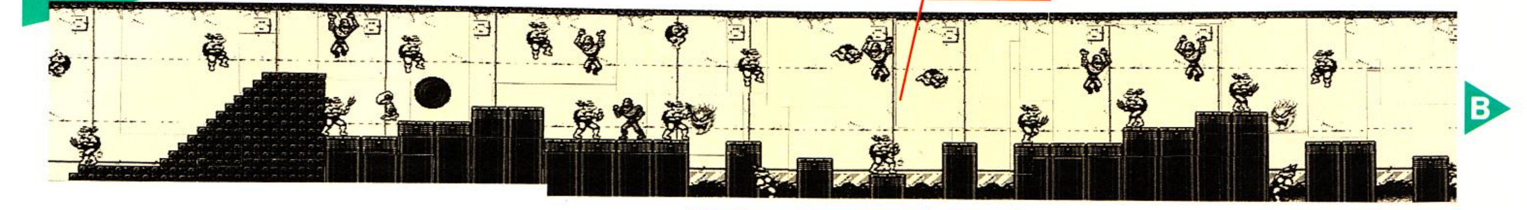


Auch hier bist Du vor den Riesenkugeln nicht sicher! Wende die gleiche Taktik wie im Abschnitt vorher an und springe geschickt über sie drüber.

EINE FLIEGENDE PIZZASCHACHTEL!

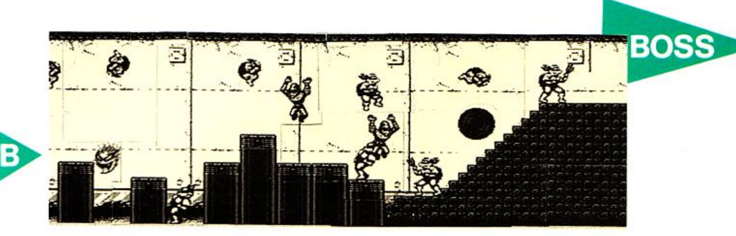
Hier kannst Du erstmal zu neuen Kräften gelangen, wenn es Dir gelingt die Pizzaschachtel mit der Waffe zu treffen.

START



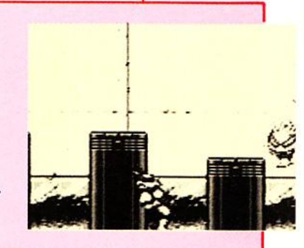
B

B



BOSS

ACHTUNG, SICKERGRUBEN!



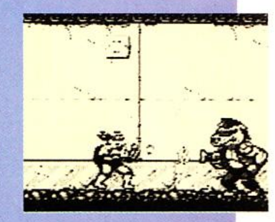
Wenn Du in einer Sickergrube landest, kostet Dich das eine Menge Energie. Versuche so schnell wie möglich wieder herauszuspringen, ehe es ganz zu spät ist.

HIER GEHT'S RUND!



Feinde, Feinde, Feinde—und zu allem Übel auch noch fallende Steinblöcke. Hier mußt Du Dich ziemlich flink bewegen und blitzschnell zuschlagen!

DER STAGE-BOSS!!

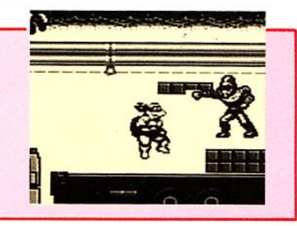


Mit diesem miesen Typen ist nicht gut Kirschen essen. Wehre Bebop's Pistolenschüsse mit Deiner Waffe ab und attackiere ihn, während er seine Pistole nachlädt.

STAGE 3

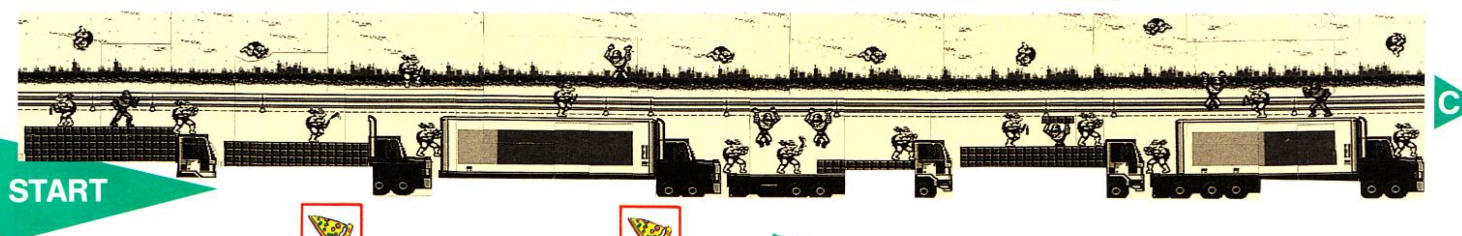
Auf dem Highway ist die Hölle los! Bahne Dir Deinen Weg über die fahrende Wagenkolonne. Das ist Action erster Klasse.

FLIEGENDE KISTEN!



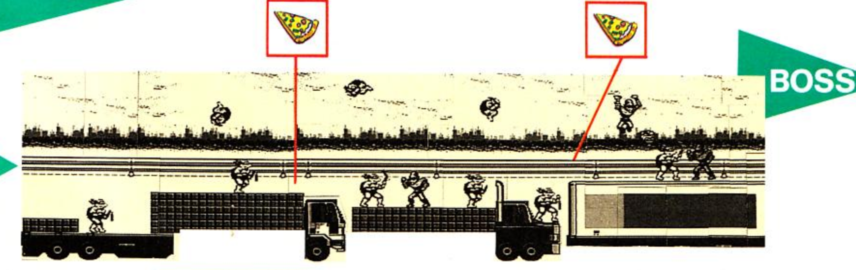
Dieser Muskelprotz bewirft Dich mit der Ladung eines Lastwagens. Weiche den Kisten aus, bevor Du Dich auf ihn stürzt.

START



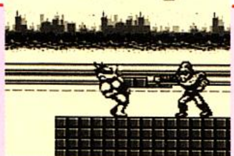
C

C



BOSS

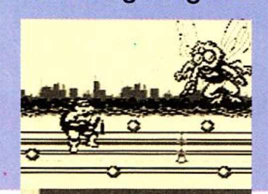
OH NEIN, NICHT SCHON WIEDER!

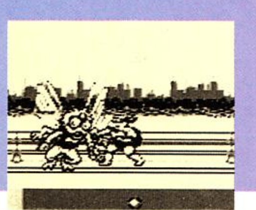


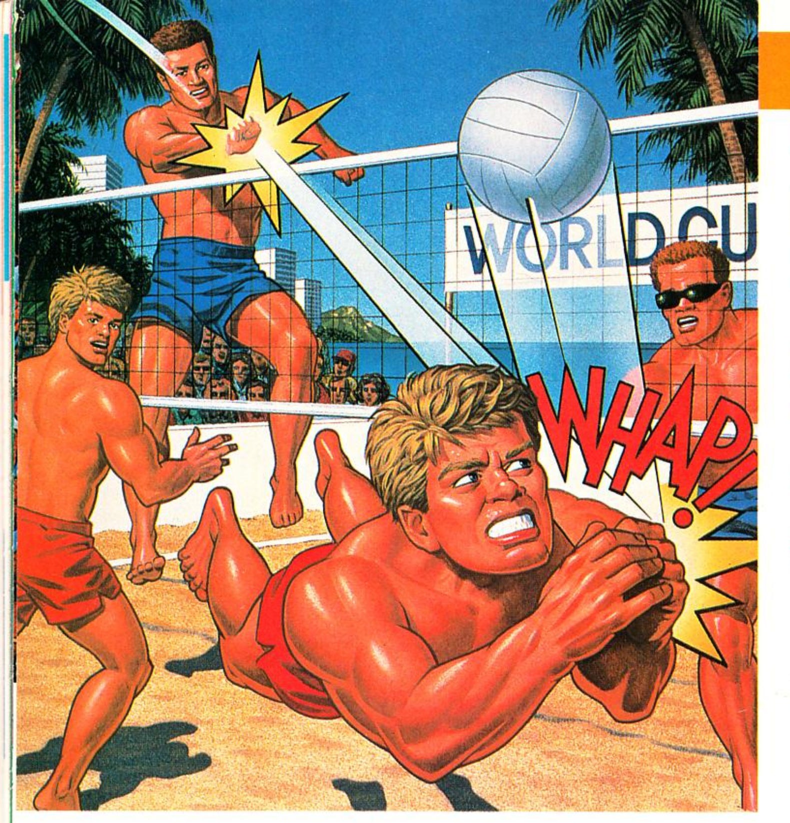
Es scheint, als hätten sich Deine Gegner abgesprochen: Noch einer, der Dich mit Kisten bewirft!

DER STAGE-BOSS!!

Baxter Stockman erwartet Dich! Auch seine Kugeln lassen sich mit Deiner Waffe abwehren—aber nur wenn Du schnell genug bist!







SUPER SPIKE V'BALL™

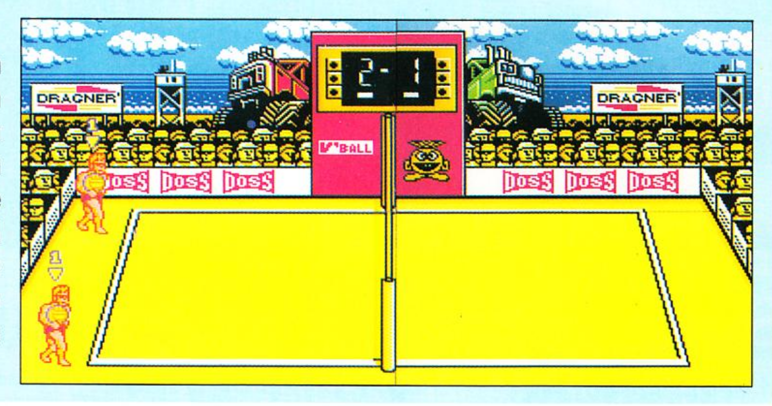
DAS IST DIE HEIßESTE STRAND-VOLLEYBALL-ACTION, FÜR BIS ZU VIER SPIELER, SEIT ES SALZWASSER UND SANDSTRÄNDE GIBT!

Baggern, Pritschen, Schmettern–Kabooom!!! Wärme Dich in einigen Übungsspielen auf und starte dann im Wettkampf um den amerikanischen Meisterschaftstitel. Die absolute Herausforderung erwartet Dich aber im Kampf um die Weltmeisterschaft, wo die besten Spieler der Welt an ihren Heimatstränden gegen Dich antreten.

DIE SPIELREGELN

PUNKTEN

Bei den besonderen Strand Volleyball-Regeln erhälst Du einen Punkt, wenn der Ball im Spielfeld der gegnerischen Mannschaft am Boden aufkommt. Spielst Du nach normalen Regeln, kann nur die Mannschaft Punkte machen, die aufschlägt. Versuche den Ball schon beim Aufschlag in die äußersten Ecken zu schlagen. Damit muß Dein Gegner dem Ball hinterherlaufen, und Du hast Zeit eine optimale Abwehr zu stellen.

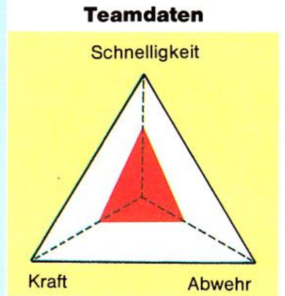


DIE STÄRKEN UND SCHWÄCHEN DER TEAMS

George und Murphy

Dieses Team ist in Kraft, Schnelligkeit und Abwehr durchschnittlich und hat die besten Voraussetzungen für Anfänger.

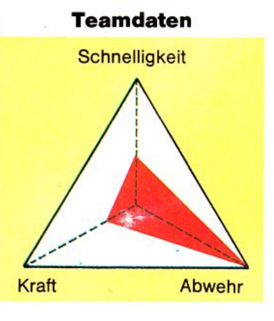
Teamdaten



Billy und Jimmy

Ihre Stärken liegen nicht gerade in Schnelligkeit und Kraft, aber sie decken den Platz sicher ab und haben schon einige spektakuläre Schmetterbälle aus dem Feuer geholt.

Teamdaten



Al und John

Diese beiden Muskelprotze machen selbst die sichersten Abwehrspieler platt. Wenn Du Deine Gegner im Sand liegen sehen willst, versuche es mit diesem Team.

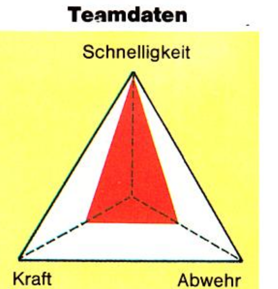
Teamdaten



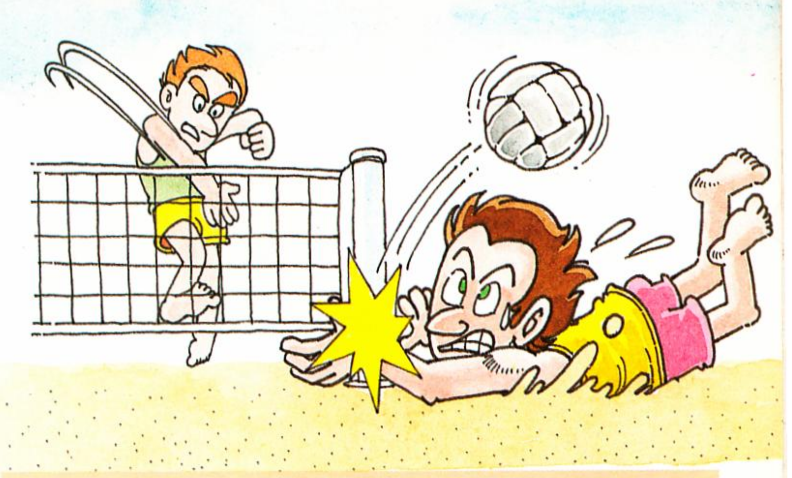
Ed und Michael

Diese beiden sind wieselflink! Sie nutzen ihre Schnelligkeit, um den Platz bei Angriff und Abwehr optimal abzudecken und gleichen somit ihren Mangel an Kampfstärke wieder aus.

Teamdaten



SPEZIELLE STRANDVOLLEYBALL-TECHNIKEN



Springe und blocke den Schmetterball Deines Gegenspielers ab, wirf Dich in den Sand, um einen Cross gespielten Ball anzunehmen oder setze zum Schmetterball an, den nur die stärksten Spieler abwehren können. Kabooom!! Mit Deinem Super-Schmetterball wirst Du Deine Gegner von den Füßen hauen! Jetzt erklären wir Dir die Techniken für wahre Volleyballprofis.

SUPER-SCHMETTERBALL



Um Deine Gegner mit einem Super Schmetterball in den Sand zu stampfen, mußt Du springen, während Du Dich unterhalb des Balles befindest. Drücke nun schnell immer wieder den B-Knopf. Wenn Deine Schlaghand blinkt und sich auf einer Höhe mit dem Ball befindet, brauchst Du nur noch den A-Knopf zu drücken, um Deine gesammelte Kraft in einem Super-Schmetterball zu entladen!

ÜBERRASCHUNGSANGRIFF



Mit diesem Angriff kannst Du selbst erfahrene Spieler überraschen. Spielt Dir Dein Partner den Ball zu, warte nicht solange bis der Ball zu Dir herunter kommt, sondern springe sofort hoch und schmettere den aufsteigenden Ball übers Netz.

AUFSCHLAG ZURÜCKSCHMETTERN



Im regulären Volleyball ist dieser Schlag zwar nicht erlaubt, aber bei Super Spike ist alles möglich: Wenn Du es richtig timst, kannst Du den Aufschlag der gegnerischen Mannschaft direkt zurückschmettern. Du solltest aber darauf achten, daß Dein Partner Dich dabei abdeckt, wenn Du diesen schwierigen Schlag wagst.

SCHNELLES ÜBERS-NETZ SPIELEN

Du darfst den Ball im eigenen Feld dreimal berühren, aber beim dritten Schlag muß er übers Netz geschlagen werden. Versuche den Ball schon beim zweiten Schlag über das Netz zu befördern, wenn er Dir zugespielt wird. Für den Fall, daß Du vorbeischlägst, hast Du dann immer noch den dritten Schlag. Diese Technik bringt noch mehr Action ins Spiel und Deine Gegenspieler werden völlig überrumpelt.

SPRUNG-AUFSCHLAG



Professionelle Volleyball-Spieler nutzen diese Technik, um noch mehr Power in den Aufschlag zu bringen und sich gleichzeitig eine bessere Angriffsposition zu schaffen. Um diesen Sprung-Aufschlag zu machen, mußt Du zuerst den Ball in die Luft werfen (A-Knopf) und warten bis er sich wieder senkt. Jetzt mußt Du schnell hochspringen (B-Knopf) und den Ball schlagen (A-Knopf).

SUPER BLOCKBALL



Du stehst den gewaltigen Angriffstaktiken Deiner Gegner nicht machtlos gegenüber: Du mußt dem Gegner, der zu einem Super-Schmetterball ausholt, genau gegenüber am Netz stehen. Jetzt springe hoch und drücke den B-Knopf schnell hintereinander, bis die Abwehrhand blinkt. So kannst Du diesen Super-Schmetterball abblocken und gleichzeitig ins gegnerische Feld zurückspielen.



DER SUPERSPAß FÜR VIER SPIELER!

Wenn Du den NES Four Score besitzt, können bis zu vier Spieler gleichzeitig am Spielgeschehen teilnehmen! Ob Du alleine oder mit einem Freund gegen den Computer oder zu zweit gegen zwei weitere Freunde antrittst, kannst Du Dir aussuchen. Mit dem NES Four Score und Superspike V' Ball kommt Leben in Deine Bude!

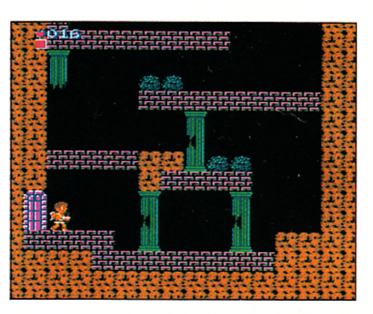


KID ICARUS—EIN KLASSISCHES ADVENTURE

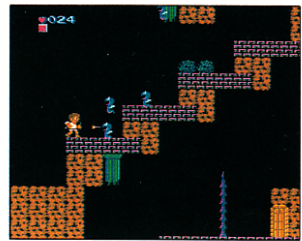
Sicher hast Du schon mal von Pit gehört, oder? Pit ist kein Geringerer als der Held in dem phantastischen Abenteuer Kid Icarus. Medusa, die Göttin der Dunkelheit hatte der schönen Palutena, Göttin des Lichts, die heiligen drei Schätze gestohlen und somit Unheil und Verderben ins Engel-Land gebracht. Nun ist unser Held Pit aufgebrochen, um Medusa zu vernichten. Dazu muß er aber zuerst die heiligen drei Schätze zurückerobern und auf seinem Weg eine Unmenge an Gefahren meistern. Kannst Du Pit helfen seine schwere Aufgabe zu lösen?

WIE WIRD KID ICARUS GESPIELT?

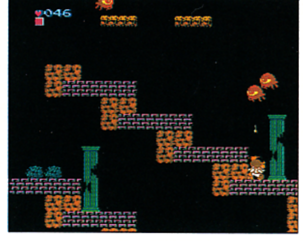
Mit dem Steuerkreuz läßt sich Pit in verschiedene Richtungen dirigieren. Drückst Du das Steuerkreuz nach unten, geht Pit in die Hocke. Mit dem A-Knopf kannst Du Pit springen lassen und mit dem B-Knopf schießt er. Drückst Du das Steuerkreuz nach oben und gleichzeitig den B-Knopf, kann Pit sogar nach oben schießen.



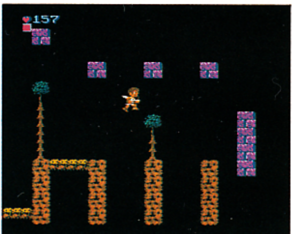




Wenn Du den B-Knopf drückst, feuert Pit seine Pfeile ab.



Drückst Du den B-Knopf und gleichzeitig das Steuerkreuz nach oben, kann Pit nach oben schießen.



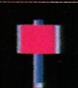
Wird der A-Knopf gedrückt, kann Pit große Sprünge machen.

Wichtige Gegenstände

Es gibt eine ganze Menge Gegenstände einzusammeln und zu kaufen:



Die Harfe: Sie verwandelt Deine Feinde in Schlegel.



Der Schlegel: Mit dem Schlegel kannst Du Deine versteinerten Freunde befreien.



Das Wasser des Lebens (Kelch): Der Kelch füllt Pit's Leben um eine Maßeinheit auf.



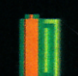
Die Kreditkarte: Mit der Kreditkarte kann Pit auch ohne Herzen bei den Schwarzhändlern einkaufen.



Das Faß: Besitzt Pit ein Faß, kann er bis zu 8 Flaschen vom Wasser des Lebens tragen.



Die Feder: Sollte Pit einmal abstürzen und im Besitz einer Feder sein, kehrt er unbeschadet ins Bild zurück.



Das Kontroll-Blatt: Es kann nur verwendet werden, wenn man im Besitz der brennenden Fackel und des Bleistiftes ist.



Der Bleistift: Er zeigt Dir auf Deinem Kontroll-Blatt die Kammern an, in denen Pit schon war.



Brennende Fackeln: Sie zeigen Dir auf dem Kontroll-Blatt Pit's Position an.



Der heilige Bogen: Pit kann damit seine Pfeile schneller und weiter schießen.



Das Feuer (flammende Pfeile): Mit flammenden Pfeilen macht Pit seinen Feinden noch schneller den Garaus.



Der schützende Kristall: Damit wird Pit's Körper von zwei Kristallen umkreist, die ihn vor feindlichen Angriffen schützen.



Der Spiegel-Schild: Er wirft feindliche Kugeln zurück, schützt jedoch nicht vor direkten körperlichen Angriffen.



Der Licht-Pfeil: Diese Pfeile durchdringen den Feind wie ein Laserstrahl.



Die Flügel des Pegasus: Mit ihrer Hilfe kann Pit in Ebene 4 fliegen.

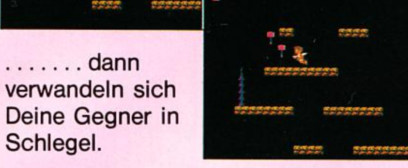
SPIELTIPS

STAGE 1-1

Hier beginnt Dein Abenteuer. Um es Dir etwas zu erleichtern, geben wir Dir noch ein paar hilfreiche Tips mit auf den Weg.



Wenn Du Dir diese Harfe schnappst ....



.... dann verwandeln sich Deine Gegner in Schlegel.



Wenn Du das Ende von Stage 1-1 mit einem Score von mindestens 20.000 Punkten erreichst, bekommst Du eine Lebenseinheit dazu!

STAGE 1-2

Versuche so viele Feinde wie möglich zu besiegen, dann wirst Du von einem freundlichen Gott belohnt.



Wenn Du diese Tür erblickst ......

...... und in den Raum eintrittst ......



...... wirst Du großzügig beschenkt!

STAGE 1-3

Auch in Stage 1-3 gibt es einige wichtige Räume für Dich zu entdecken, in denen Du nützliche Dinge bekommen kannst.



Wenn Du das Training erfolgreich abschließt .....

...... kannst Du Dir eine spezielle Waffe verdienen.



Dieser Schwarzhändler hat Dir einiges anzubieten. Allerdings ist er teurer als normale Händler.

STAGE 1-4

In diesem Labyrinth findest Du den ersten heiligen Schatz. Er wird von einem mächtigen Gegner bewacht. Wenn es Dir gelingt, ihn zu besiegen, bist Du der Lösung Deiner Aufgabe schon ein ganzes Stück näher gerückt.



DER HÄNDLER

Bei diesem Händler solltest Du Dich mit heiligem Wasser eindecken. Es ist also wichtig, daß Du vorher genug Herzen eingesammelt hast.



DAS KRANKENHAUS

Solltest Du von Eggplant Wizard mit einem Zauberspruch in eine Aubergine verwandelt werden, dann hilft Dir nur ein Besuch im Krankenhaus. Hier kannst Du von diesem Fluch befreit werden.



BOSS

DIE HEIßE SPRINGQUELLE

Wenn Du in ihre warmen Wasser eintauchst, werden Deine Lebenskräfte erneuert und Du kannst den kommenden Gefahren gestärkt ins Auge sehen.



DER BOSS TWINBELLOWS

Du stehst dem Torwächter der Unterwelt-Festung gegenüber: Ein teuflischer Hund mit zwei Köpfen. Er hat seinen Körper in Flammen gehüllt und spuckt Dir sein Magma entgegen. Feuere Deine Pfeile solange auf ihn ab, bis er Dir ganz nahe kommt. Dann solltest Du Dir schnell einen neuen Standpunkt auf der rechten Seite des Bildschirms suchen und ihn von dort aus angreifen. Wenn Du einige Deiner versteinerten Freunde befreit hast, werden sie Dir im Kampf gegen Twinbellows zur Seite stehen.





Diesen Spielhallenhit gibt es jetzt für das NES. Ein phantastisches Abenteuer erwartet Dich!

Bist Du bereit, die unterirdischen Labyrinthe von Gauntlet II zu durchkämmen? Du kannst die Hilfe von bis zu vier Deiner Freunde in Anspruch nehmen oder den gefährlichen Weg alleine wagen. Wähle Dir eine der vier Spielfiguren aus und durchstreife die vielen Level, in denen es von grausamen Ungeheuern und bösen Monstern nur so wimmelt. Sammle so viele Schätze und Gegenstände wie möglich ein und vergiß nicht, Dich mit genügend Schlüsseln auszustatten. Los geht's!

DIE 4 SPIELFIGUREN

In wessen Rolle willst Du schlüpfen?

Wie Du sicher aus unserer Spieleneuvorstellung aus dem letzten Clubmagazin weißt, können bis zu vier Spieler am Spielgeschehen teilnehmen und unter den vier Spielfiguren jeweils eine auswählen. Jede Figur hat besondere Stärken und Fähigkeiten, die Du bei Deiner Auswahl berücksichtigen solltest.

Thor der Krieger



Seine Kampfkraft ist enorm und auch die Verteidigung läßt nichts zu wünschen übrig. Dafür ist seine Zauberkraft sehr schwach.

Thyra die Walküre



Sie ist eine gute Allround-Kämpferin mit durchschnittlicher Zauberkraft. Ihre Rüstung ist einmalig.

Merlin der Zauberer



Er ist ein schwacher Einzelkämpfer mit ausgezeichneter Zauberkraft.

Questor der Elf



Seine Schießkraft ist eher schwach und er trägt eine durchschnittliche Rüstung. In seiner Schnelligkeit ist er jedoch unschlagbar.

BESONDERE GEGENSTÄNDE

● 1. Zaubertrank



Dieser blaue Zaubertrank ist sehr hilfreich, wenn der Tod Jagd auf Dich macht. Du kannst ihn abschießen oder einsammeln.

● 2. Zaubertrank



Der rote Zaubertrank hilft Dir ebenfalls bei besonders starken Feinden, er muß aber eingesammelt werden, wenn er wirken soll.

● Esseneinheit 1



Wird der Apfelwein getrunken, wird die Lebenszeit um 100 Einheiten erhöht.

● Esseneinheit 2



Das Essen erhöht die Lebenszeit um 100 Einheiten.

● Esseneinheit 3



Auch hier bekommst Du 100 Lebenszeitpunkte.

● Amulett der Unsichtbarkeit



Dieses Amulett macht Dich unsichtbar. Aber beeile Dich, solange die Wirkung des Amulettes noch anhält!

● Amulett der Widerwärtigkeit



Die Monster können Dich nicht ausstehen und laufen vor Dir weg.

● Amulett der Unschlagbarkeit



Es schützt Dich für eine bestimmte Zeit vor den Attacken Deiner Gegner.

● 1. Gift



Dieser giftige Trank zieht Dir 100 Deiner Lebenspunkte ab. Schieße ihn ab, bevor Du ihn berührst.

● 2. Gift



Vorsicht, man versucht Dich mit vergiftetem Apfelwein hinters Licht zu führen! Schieße ihn ab, dann werden Deine Feinde plötzlich ganz langsam.

● Amulett der Repulsion



Bist Du im Besitz dieses Amulettes, dann prallen Deine Schüsse von den Wänden ab.

● Amulett der Superschüsse



Dieses Amulett verleiht Dir 10 Superschüsse. Die Schüsse beseitigen alle Monster, die sich in der Schußrichtung befinden.

● Amulett der Gegenstandslosigkeit



Benutze dieses wertvolle Amulett, um durch Wände und andere feste Gegenstände gehen zu können.

● Versteckte Schätze



Sie locken die meisten Abenteurer in die tiefsten Ecken der Labyrinthe. Aber bedenke: Gier hat schon vielen geschadet!

● Spezial-Schatzkisten



Sie lassen sich nur mit einem Schlüssel öffnen, enthalten aber besonders wertvolle Schätze und Gegenstände.

● Trank des Mysteriums



Er kann köstlichen Apfelwein, aber auch tödliches Gift enthalten. Trinken auf eigene Gefahr!

● Schlüssel



Zum Öffnen von Wandtüren und verschlossenen Schatztruhen. Du solltest sie weise einsetzen.

DER WANDERNDE AUSGANG

Hier mußt Du schnell reagieren, der Ausgang wandert. Wenn er eben noch zu sehen war, ist er im nächsten Moment schon wieder verschwunden. Sammle alle Schätze ein und versuche dann den Ausgang zu erwischen. Das ist gar nicht so leicht. Als kleiner Tip: Wenn Du noch genügend Zeit zur Verfügung hast, kannst Du auch warten bis sich der Ausgang in Deiner Nähe öffnet.



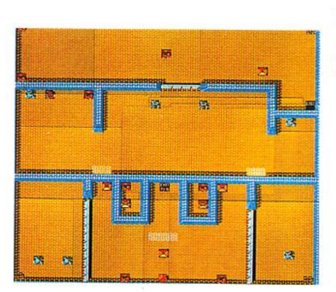
Der Ausgang öffnet sich!

BONUSRUNDEN

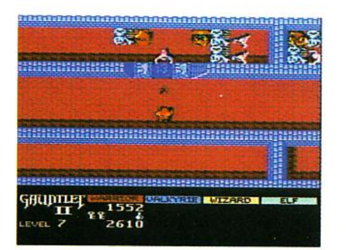
Es gibt verschiedene Bonusrunden in diesem Spiel. Du mußt darauf achten, was Du vor jeder Runde gesagt bekommst. Diese Rätsel erklären Dir den Weg in die Bonusrunde. Manchmal darfst Du zum Beispiel nur zwei Esseneinheiten aufnehmen oder Du mußt Super-Schüsse sparen. Echte Powerplayer versuchen alle Rätsel zu lösen. Viel Spaß!



LEVEL 1



Du hast das erste Labyrinth betreten. Sollte Dein Spielbild anders aussehen, liegt es daran, daß die Level auch spiegelverkehrt erscheinen können.



Manche Mauern kann man zerstören.



Eine besondere Technik: Du kannst diagonal durch die Mauern schießen.

DIE MONSTERGENERATOREN!

Hier werden Monster hergestellt. Versuche die Generatoren so schnell wie möglich durch ein paar gezielte Schüsse zu vernichten.





Eine Figur kann insgesamt nur 6 Gegenstände aufnehmen.

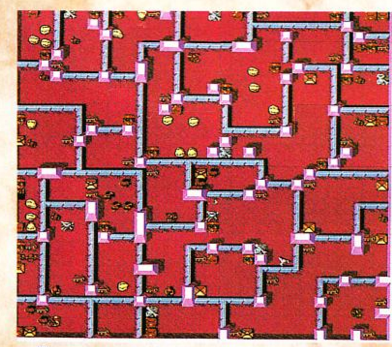


Du kannst ihn nicht zerstören, aber er ist sehr langsam auf den Beinen. Also mußt Du vor ihm fliehen.



Die gelben Energiesauger haben dieselbe Wirkung wie der Tod, sie sind nur etwas schneller.

TRICKS ZU WEITEREN LEVELN



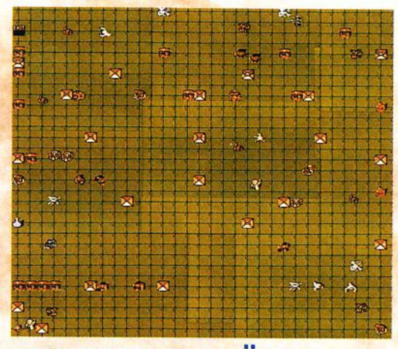
TÜREN, TÜREN, TÜREN!!!

Dieser Level besteht nur aus Türen. Du mußt schon viel Glück haben und den richtigen Weg gehen oder zu viert genügend Schlüssel aus den Leveln vorher mitbringen. Es gibt aber auch einen kleinen Trick:



DER TIP

Wenn Du in diesem Bild 120 Sekunden wartest ohne das sich eine Spielfigur bewegt, öffnen sich alle Türen automatisch.



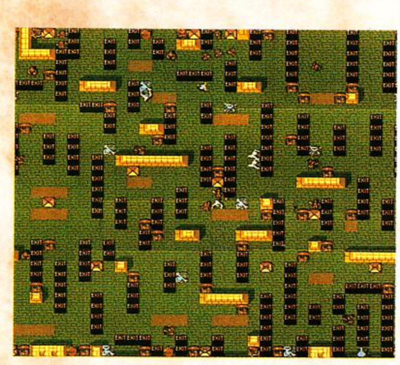
UNSICHTBARE WÄNDE

Das sieht am Anfang ganz einfach aus, wenn die Kämpfertruppe sich aber ein bißchen bewegt, wirst Du bald feststellen, daß Dir ein großes Problem bevorsteht.



DER TIP

Wenn Du alleine spielst, kannst Du das Amulett der Gegenstandlosigkeit benutzen. Spielst Du mit mehreren Freunden gleichzeitig, steht den anderen drei ein schwerer Weg bevor. Teamarbeit ist angesagt!



ALLE WEGE FÜHREN ZUM AUSGANG!

Oder auch nicht! In diesem Bild siehst Du die Wahnvorstellung eines Gauntletspielers. Überall Ausgänge und nur einer führt tatsächlich zum Ziel!

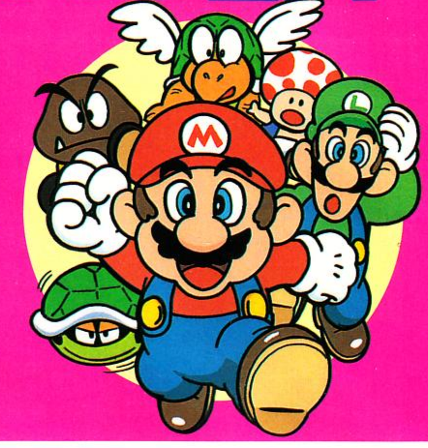


DER TIP

Du mußt vor allen Dingen versuchen nur über Ausgänge zu gehen. Teilt Euch auf–wenn Ihr mit mehreren Abenteurern spielt und rennt nicht sinnlos über normale Mauersteine. Auch hier ist Teamarbeit gefragt.

NEUVORSTELLUNGEN

Diese NES und Gameboy Neuheiten werden bald erhältlich sein!



LIGHT MAX

Jetzt kannst Du mit dem Gameboy überall und zu jeder Tages- und Nachtzeit tragbaren Videospielspaß erleben!





Du kannst ihn ganz einfach zusammenklappen.



Du hast einen weiteren großen Vorteil, wenn Du dieses Zusatzgerät auf Deinen Gameboy steckst. Jetzt kannst Du nämlich Deinen Gameboy auf den Tisch stellen. Er liegt nicht mehr senkrecht auf der Tischplatte, sondern nimmt eine Schräglage ein, die Dir das Spielen wesentlich erleichtert.

Der Light Max ist das tolle Zubehör für noch mehr Spiel-Spaß mit Deinem Gameboy! Er ist leicht, kompakt, tragbar und läßt sich ganz leicht auf das Gehäuse aufsetzen. Mit dem zuschaltbaren Licht, das mit Extrabatterien gespeist wird, kannst Du sogar nachts Megaspielspaß erleben. Außerdem bietet Dir die einzigartige Linse des Light Max einen vergrößerten Bildschirm, das heißt jede Spielszene ist 1,4x so groß zu erkennen.



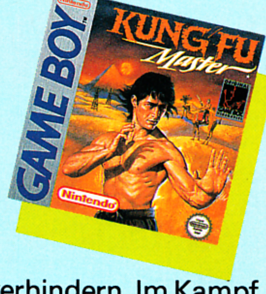
Er läßt sich ganz einfach zusammenklappen und paßt in jede Tasche. Ob Du unterwegs bist oder zuhause—mit dem Light Max kommt Licht ins Spiel!



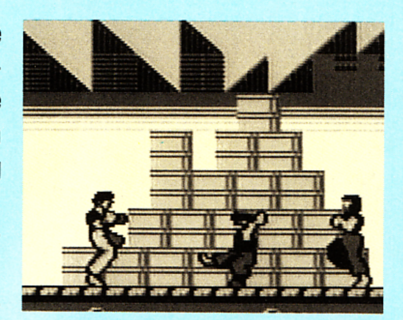
So geht's noch besser!

Das ist ein Spitzenzubehör, was Gameboyspieler nicht missen sollten!

KUNG FU MASTER



Schlüpfe in die Rolle des Super-Agenten Bruce Leap: Meister, in der Ausübung verschiedenster östlicher Kampftechniken!


Bruce ist in den verschiedensten Kampftechniken geübt.

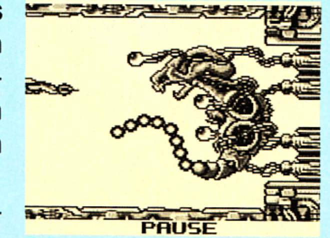
Letzte Nacht hat er die letzten Instruktionen für eine topgeheime Mission erhalten. Sein Boss Lieutenant-Colonel hat ihm befohlen, ins feindliche Landesinnere vorzudringen, um zu den pyramidenähnlichen Fabriken des "Daddy Long Leg" zu gelangen. Bei diesen Fabriken handelt es sich um Giftmischeranlagen, in denen ein grausiges Gebräu aus Skorpionen-Saft und Petroleum hergestellt wird. Bevor Bruce in der Fabrik ankommt, muß er zunächst einmal spannende Abenteuer bestehen. Manche Leibwächter und Schlägertypen werden alles daran setzen, ein Zusammentreffen von Bruce und ihrem Meister zu verhindern. Im Kampf gegen seine Widersacher muß sich Bruce ganz allein auf seine flinken Fäuste und Füße verlassen...........

Das ist das Ziel!

Die pyramidenähnlichen Fabriken erwarten ihn. Wird es Bruce gelingen, zu Daddy Long Leg vorzudringen? Kannst Du ihm helfen?

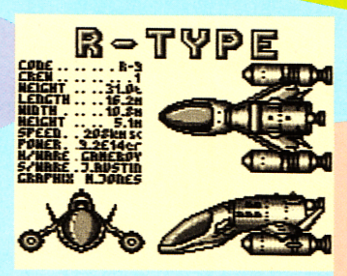
R-TYPE

Das Weltministerium hat mit allen Mitteln versucht, die Ergebnisse der Aufklärungsmission zur X1X-Galaxie unter einen Mantel der Verschwiegenheit zu hüllen. Aber eine undichte Stelle in der Organisation sorgte dafür, daß Informationen zur Presse durchgesickert sind und somit in der Öffentlichkeit bekannt wurden. Der schrecklichste Verdacht der Bevölkerung wurde war: Außerirdische Mutanten des BYDO Empires haben ihre gesamten Streitkräfte gesammelt, um schon bald mit einem allesvernichtenden Schlag die Erde anzugreifen!



Einer Deiner Gegner!

Die BYDO-Mutanten werden alles daran setzen, Dich am Gelingen Deines Auftrags zu hindern. Du besitzt nur ein kleines Raumschiff, das aber eins der bestausgerüsteten und schnellsten Flugobjekt diesseits der Milchstraße ist: R-Type!



Das ist Dein Raumschiff.

Es liegt nun an Dir, in Deinem R-TYPE Raumschiff aufzubrechen, um diese Bedrohung zu stoppen. Du bist die letzte Hoffnung der Erde, rette sie!



Kannst Du die Erde retten?

KABUKI QUANTUM FIGHTER

Hast Du Lust auf ein spannendes Actionspiel der Extraklasse? Dann solltest Du Dir mal Kabuki Quantum Fighter anschauen. Bei diesem Spiel schlüpst Du in die Rolle eines Agenten, der versuchen muß, in den Zentralcomputer des Verteidigungsministeriums einzudringen, um die gesamte Menschheit vor einer großen Gefahr zu bewahren.



Kann er die Welt retten?

Der Mann, der für diese Mission ausgesucht wurde, ist Colonel Scott O' Connor, ein perfekt ausgebildeter Agent des amerikanischen Geheimdienstes. Seine besonderen psychischen und physischen Fähigkeiten sind ideal, um dieses besondere Experiment zu wagen. Scott O' Connor wird als erster Mensch den Image Transfer ausprobieren.

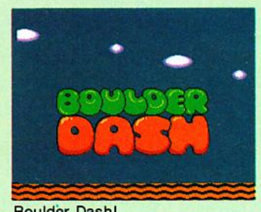


Ein gewagtes Unternehmen.

Der Image Transfer: Es gibt bisher keine gesicherten Ergebnisse, die die Wirksamkeit des Image Transfers bestätigen. Man geht davon aus, daß der Körper des Menschen durch elektromagnetische Wellenstrahlen in einen binären Datensatz verwandelt wird und eine

BOULDER DASH

Das bekannte Computerspiel gibt es bald auch für das NES. Freunde von Taktikspielen sollten diesen Bericht genau durchlesen.



Boulder Dash!

Der berühmte Forscher Stoneford hinterließ seinem Sohn Rockford die geheimnisvolle Karte eines nie gelösten Rätsels. Das Rätsel der "sechs Diamantenwelten". Es steht geschrieben, daß der Besitzer aller Juwelen unermeßlich reich sein wird. Rockford macht sich auf den Weg, die scheinbar undurchdringlichen Höhlen der gefährlichen Boulder Welt zu erforschen. Bist Du bereit Rockford auf seinem Weg zu begleiten?


Die sechs Diamantenwelten.

Das ist die Karte der "sechs Diamantenwelten". Hier mußt Du in jedem Land vier Level durchstehen und soviele Diamanten wie möglich einsammeln. Das schwierigste Problem ist, an die Diamanten ranzukommen, weil sie an verschiedenen Stellen in den Boulder Höhlen versteckt sind. Um ein eingeschlossenes Juwel zu bekommen, kannst Du Steine abrutschen lassen und verschieben. Hier fängt es dann an haarig zu werden. Du mußt an verzwickten Stellen ganz schön aufpassen, sonst löst Du einen Steinrutsch aus und die Edelsteine bleiben für immer unerreichbar.




Auf dem Weg zu unermäßlichem Reichtum. Du hast es geschafft!

Das Spiel erfordert schnelle Reaktionen, weil Du in einer vorgegebenen Zeit den Ausgang der Höhle erreichen mußt. Also für Taktikfreunde ist dieses Action Spiel ein klasse Tip!

verkleinerte menschliche Struktur innerhalb eines Computersystems einnimmt. Nur so ist es möglich in das System des Verteidigungsministeriums einzudringen und den Virus zu bekämpfen.

Heute ist der große Tag, Colonel Scott O' Connor betritt das Laboratorium im Geheimversteck des CIA. Er wird auf dem Image Transfer festgeschnallt und die Physiker und Ärzte beginnen mit dem waghalsigen Experiment.

Hurra es hat geklappt! Er ist zu einem Kabuki-Kämpfer geworden, ein echter Quantum Fighter. Jetzt kann das Abenteuer beginnen.



Der Kabuki-Kämpfer.

Ausgerüstet mit seinem roten Schopf als Waffe und einer Energiepistole muß er sich den Weg durch sechs harte Level bahnen. Diese Aufgabe führt ihn an den verrücktesten Bite-Monstern vorbei, die er alle besiegen muß, um den Virus im Computer zu vernichten. Am Ende jedes Levels erwartet ihn ein besonderer Endgegner, der mit gemeinen Waffen versucht, die Mission zu stören. Abgerundet wird das Ganze durch einen Superactionsound und besonders schöne Grafiken zwischen den Actionszenen. Ein tolles Spiel!




Action der Extraklasse!

KICKLE CUBICLE

Das ist ein Spiel für unsere jüngsten Nintendo Fans!

Der böse Zauberkönig hat die vier Länder des Königreiches in eisige Welten verwandelt. Die Einwohner ließ er in "Traumtüten" stecken, in denen sie nun alle schlummern. Nur Kickle ist dem Bann entkommen und kann als einziger diese Welt vor ihrem frostigen Schicksal retten.



Kickle hat einen eisigen Atem, mit dem er sämtliche Gegner einfrieren kann. Einige dieser Gegner werden zu Eisblöcken, die Kickle dann als Brücke zu abgetrennten Eisinseln verwenden kann. Andere Gegner sind besser gegen Kälte geschützt und schmelzen nach kurzer Zeit wieder auf.


Jetzt geht das Abenteuer los!



Auf geht's!

Du mußt in jedem Level die roten Eissäckchen einsammeln, dann verschwindet das Eis automatisch und das Stück Land ist von dem Zauber befreit!


Der rote Sad.

Die Eiswelt ist befreit!

Auch ältere Nintendo Spieler werden Ihren Spaß an diesem tollen Spiel haben. In den höheren Leveln ist eine Menge Taktik und Reaktion gefordert, um alle Eisinseln zu erreichen und sämtliche rote Säckchen einzusammeln. Auf geht's Ihr Abenteurer, könnt Ihr diese Welt von dem Eis befreien?

LESERTIPS

Hey, Ihr habt Euch mal wieder mächtig ins Zeug gelegt und uns jede Menge tolle Tips geschickt. Da fällt uns die Auswahl natürlich schwer. Seid also nicht allzu enttäuscht, wenn wir Euren Tip nicht abdrucken konnten und schreibt uns auch weiterhin so fleißig. Vielleicht seid Ihr dann in einem der nächsten Hefte dabei!













FORTRESS OF FEAR/GAMEBOY

Hallo Nintendo!

Ein Tip für Fortress of Fear:

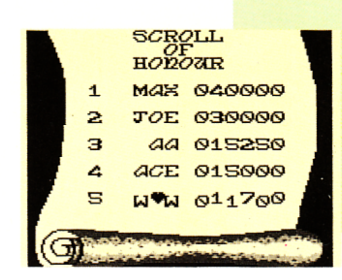
Wenn das Spiel zuende ist und Du Deinen Namen eingeben kannst, wähle die Buchstaben W, ein HERZ und wieder ein W. Nachdem die Buchstaben eingegeben sind drücke den Start-Knopf, um ein neues Spiel anzufangen. Du wirst mit sechs Spielern in Reserve beginnen!

Max Schad, Stuttgart

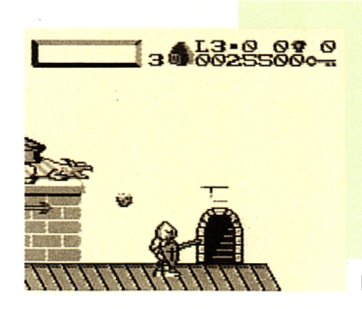
Ich habe vor kurzem etwas Aufregendes bei Fortress of Fear erlebt:

Ich Welt 3-0, vor dem großen Abgrund, ist eine Tür. Stellt Euch an die Türe und drückt das Steuerkreuz nach oben,—siehe da die Lösung . . . . .

Jürgen Kraus, Schwarzenfeld



Der besondere Code.



Das ist der richtige Weg!

BALLOON KID/GAMEBOY

Hallo Leute,

ich habe einen heißen Tip für alle, die bei Stage 6 des Gameboy-Spiels Balloon Kid ihren Ballon nicht aufblasen können, da die Klötze am Ende der Halle beim Betreten sofort herunterfallen.

Man läuft auf die ersten beiden Klötze und wieder zurück. Dadurch fallen sie herunter, ebenso wie die Eiszapfen. Man wartet nun, bis der Spielablauf bis zu der am Hallenrand stehenden Alice kommt, geht dann auf den dritten Klotz und springt über die beiden Fackeln auf die andere Seite.

Nun noch ein Tip, wie man am Ende dieser Stage den Schneemann besiegt:

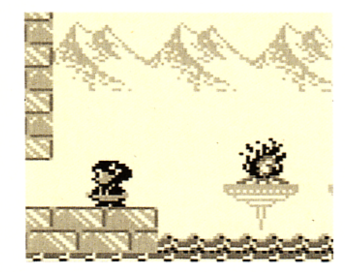
Lasse die Ballons von Alice los und gehe in die rechte Ecke. Der Eimer dieses Gegners wirbelt auf Dich zu. Kurz bevor er Dich erreicht hat, springe schnell auf den nun ungeschützten Kopf. Passe aber auf, daß Dich der Eimer nicht im Flug erwischt. Dreimal mußt Du so verfahren, dann hast Du es geschafft und kommst in Stage 7.

Noch viel Spaß beim Spielen!

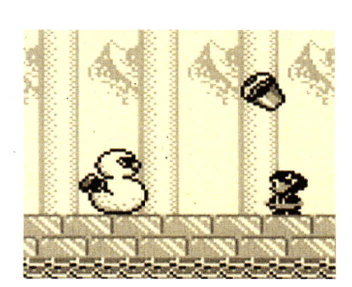
Sven Dietz, Kassel



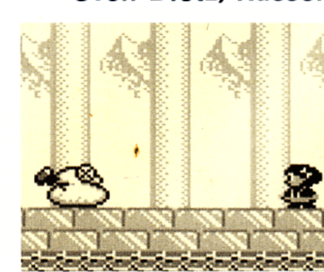
Sprung auf die Plattformen.



Balloon Kid steht auf der anderen Seite.



Paß auf den Eimer auf.



Der Schneemann ist zerstört.

Snake Rattle 'n' Roll

Wenn man in Level 1 & 2 die Extraleben auf den sehr hohen Plattformen bekommen will, sollte man folgendes tun:

Ins Wasser fallen lassen. Dem Hai nicht ausweichen, sondern sich von ihm treffen lassen. Sobald einen der Hai beißt, geht man hoch in die Luft und kann seine Schlange mühelos auf die Plattform mit dem Extraleben lenken.

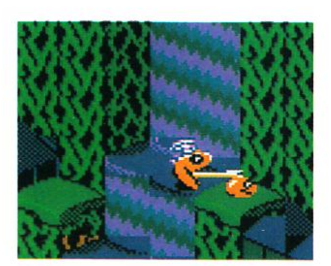
Andreas Moczall, Nürnberg



Hier geht's nicht hoch.



Oder vielleicht doch?



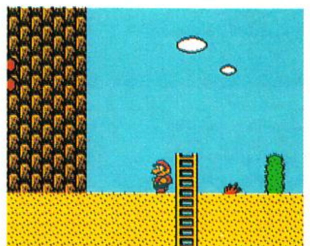
Snake ergattert das Extraleben.

Super Mario Bros. 2

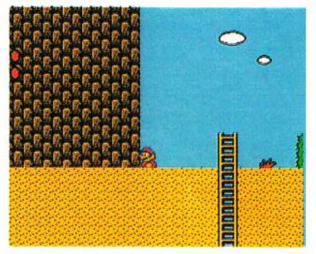
Hallo! Club Nintendo!

Bei Super Mario Bros. 2 habe ich neulich eine interessante Abkürzung entdeckt: Gleich am Anfang von Welt 6-3 muß man sich im Treibsand versinken lassen. Aber nur so weit, daß noch der halbe Kopf rausguckt. Dann muß man hüpfend unter dem Felsen durchgehen. Aber der Rest ist eine Überraschung!

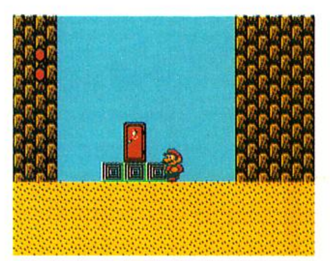
Euer Oliver Sirak, Bremen



Treibsand!



Hier geht's durch.



Der Ausgang der Warpzone!

Total Recall

Hey, Fans!

Ich habe einen Trick für Total Recall gefunden. In dem Zementwerk müßt Ihr Euch zu dem Mann, der den Koffer hat, durchschlagen. Er hat einen Hut als Waffe. Und nun der Trick: Geht langsam die Leiter runter und wenn er anfängt loszulaufen, wieder schnell die Leiter rauf. Wenn er an der Leiter angekommen ist, schnell runterspringen, hinter ihn stellen und dann auf ihn loshauen. Schon bald wirst Du den Koffer zum Start des Werkes bringen und zum Mars fliegen können.

Euer Danny Tittel aus Köln



Der Mann in der Zementfabrik schleudert seinen Hut.



Jetzt hast Du ihn im Griff.

Bayou Billy

Hallo Club Nintendo!

Wenn man bei Bayou Billy erst im Practice das Schiessen und den Straßenkampf spielt, dann bekommt man anschließend im richtigen Spiel rechts oben ein kleines B und ein kleines L. Das B (Bullet) füllt einem die Munition wieder auf und das L (Life) die Energie.

Martin Adler, Bahlingen



So ist es einfacher.

TIPS VON DEN PROFIS

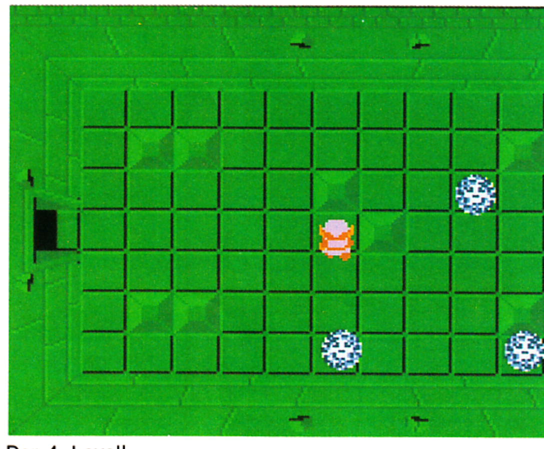
Hier sind sie: Die heißen Tips und Tricks von unseren Profis!



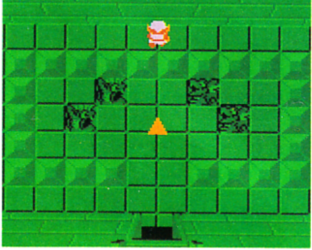
THE LEGEND OF ZELDA

2. Durchgang: Das Floß

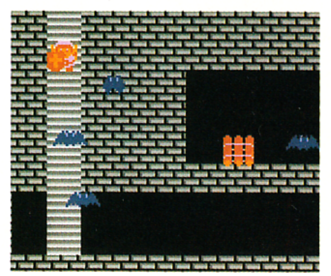
Das Floß befindet sich in Level 4. Du mußt durch die obere Wand in dem Feld laufen, in dem sich das Triforceteil befindet. Hier gibt es dann noch weitere Kammern! In einem dieser Räume läßt sich ein Stein verschieben. Rate mal, was es da zu finden gibt!?



Der 4. Level!



Hier geht's durch.

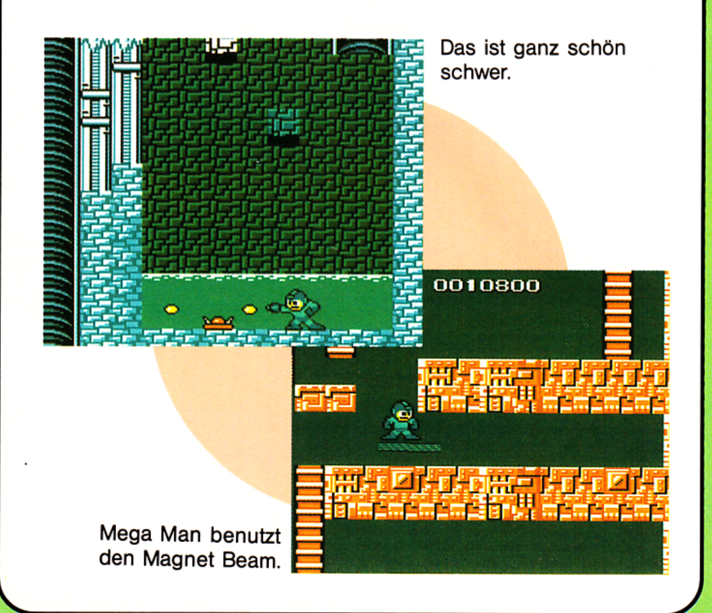


Das Floß.

MEGA MAN 1

Der Magnet Beam

Um an der schwierigen Stelle in der Iceman-Welt, wo es nicht mehr weiter geht, weiterzukommen, brauchst Du den Magnet Beam. Mit ihm kannst Du Stufen produzieren. Der Magnet Beam erhälst Du, wenn Elecman besiegt hast.



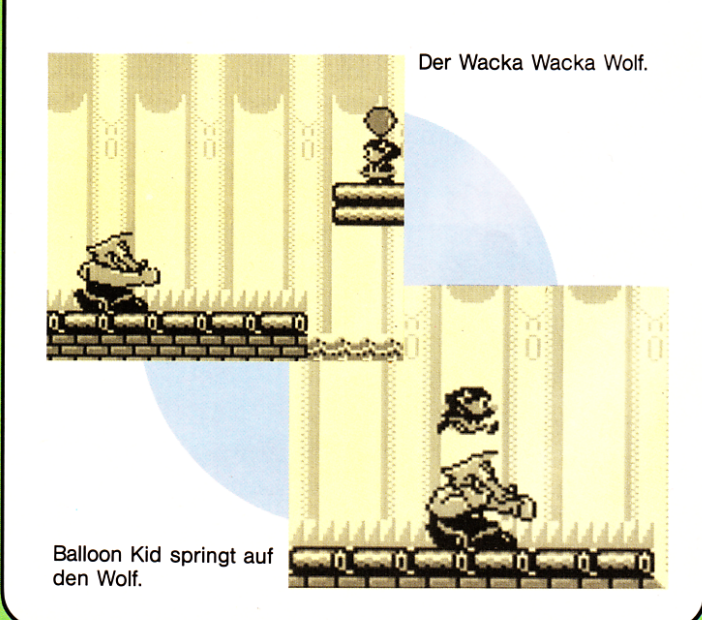
Das ist ganz schön schwer.

Mega Man benutzt den Magnet Beam.

BALLOON KID

Der Wacka Wacka Wolf in Stage 2

Wenn Du den Wacka Wacka Wolf besiegen willst, mußt Du Dich zuerst auf die linke Plattform stellen und Deine Ballons loslassen. Springe ihm dann 3 Mal auf den Kopf und Du wirst den bösen Wolf bald los sein.



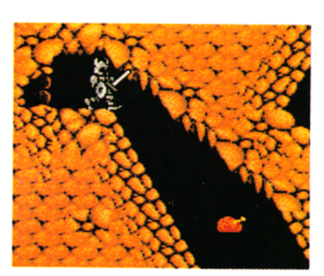
Der Wacka Wacka Wolf.

Balloon Kid springt auf den Wolf.

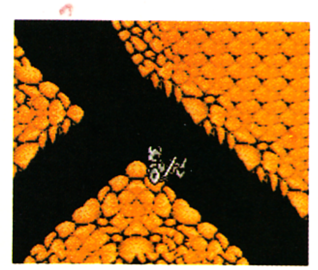
IRON SWORD

Die Krone im Feuerlevel

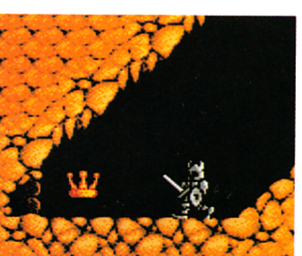
Um im Feuerlevel an die Krone zu kommen, brauchst Du zuerst den Fleet Foot Zauber. Dann mußt Du nach rechts oben, in die orangefarbene Höhle gehen und diesen Zauber anwählen. Wenn Du jetzt nach rechts springst und das Steuerkreuz im Flug nach rechts gedrückt hälst, rutschst Du automatisch zur Krone.



Das ist der Absprungplatz.



Dafür brauchst Du die Sprungschuhe.

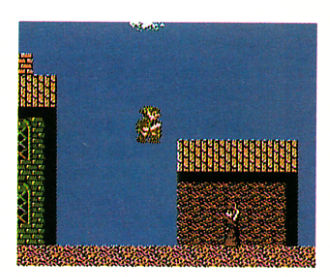


Die Krone ist Dein.

THE ADVENTURE OF LINK

Der Schwertmeister in der Stadt Darunia

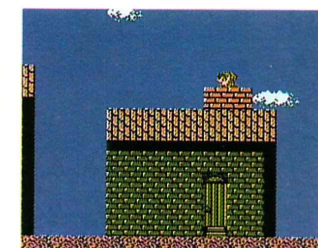
In der Stadt Darunia gibt es ein Haus, bei dem Du gesagt bekommst: "There is someone behind the door". In diesem Haus befindet sich der Schwertmeister. Sicher fragst Du Dich, wie man da hineinkommt: Versuch' es mal wie der Weihnachtsmann–durch den Schornstein! Dazu mußt Du aber ein paar Häuser vorher schon aufs Dach klettern.



Link hüpft auf das Dach.



Die Tür ist zu.

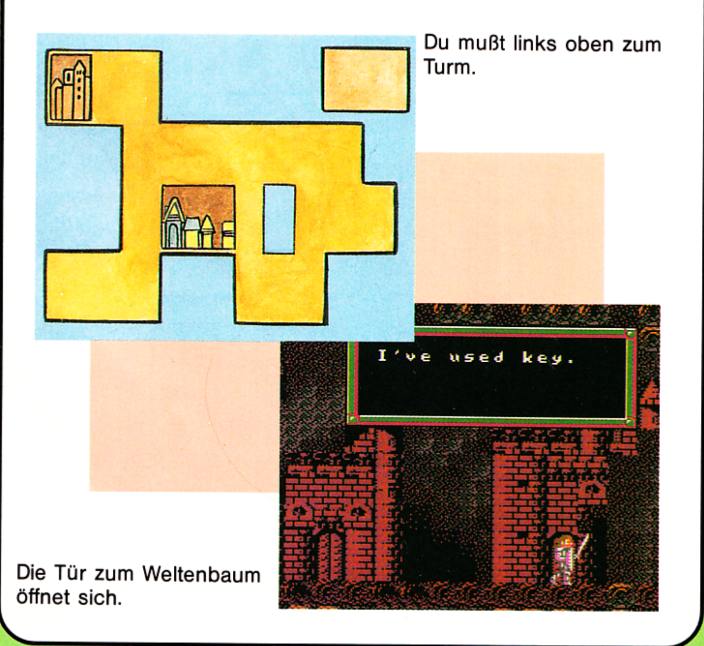


Link steigt in den Schornstein.

FAXANADU

Der ACE-Schlüssel

Oberhalb der Stadt Victim gibt es einen Turm, in dem sich der schwarze Onyx befindet. Wenn Du ihn Dir geholt hast, mußt Du zu der Tür gehen, wo Du den ACE-Schlüssel brauchst. Jetzt gehe links davon in die Bar und sprich mit dem Mann. Von ihm erhälst Du denn ACE-Schlüssel und kannst so in den Weltenbaum eintreten.



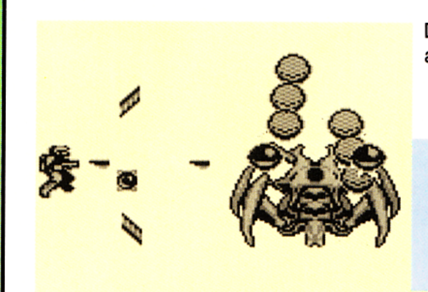
Du mußt links oben zum Turm.

Die Tür zum Weltenbaum öffnet sich.

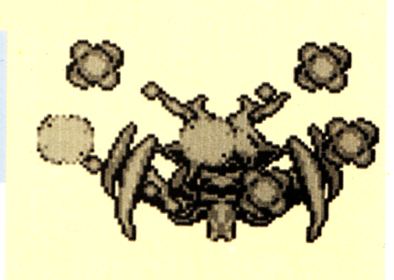
BURAI FIGHTER DELUXE

Die Riesenkrabbe in Stage 1

Die Riesenkrabbe ist der Endgegner in Stage 1. Du mußt Ihre Augen zerstören, um sie zu vernichten. Kleiner Tip: Fliege immer im Uhrzeigersinn um die Krabbe herum, während Du sie angreifst (Das ist nämlich die auch die Richtung, in der sich ihre Fangarme bewegen)! Dazu solltest Du eine beliebige Waffe auf "A" stehen haben.



Die Riesenkrabbe wird am Auge getroffen.



Die Riesenkrabbe ist zerstört.



Das sind sie, die höchsten Punktzahlen der NES und Gameboybesitzer in Deutschland. Versucht diese Megapunktzahlen zu schlagen!

HIGH-SCORE GB–AUSGARBE 04/1991

PINBALL/REVENGE OF THE GATOR

Marion Lorenzmeier, Bad Salzuflen	1,768,280
Mallory Völker, Furtwangen 1	1,738,650
Sebastian Heinen, Heidenrod 3	1,346,440
Tim Rademacher, Gevelsberg	1,196,520
Stephan Ungermann, Hilden	1,168,760
Sven Latatz, Hüllhorst	1,140,340
Petra Korber, Augsburg 1	1,138,130
Raschet Makni, Mannheim 1	1,101,460
Florian Mehrstedt, Bamstedt	1,093,190
Stefan Elsner, Kaiserslautern	1,077,430

TETRIS

Christian Thiele, Schwäbisch-Gmünd	344,479
Petra Drittenpreis, Augsburg 21	218,646
Frank Johannhörster, Bielefeld 11	217,982
Nadja Felting, Bad Tölz	217,669
Tom Schmidt, Krefeld 1	215,999
Martina Zeymer, Offenbach	209,767
Stefan Rösener, Düsseldorf 13	202,799
Dirk Seidenstücker, Siegburg	202,006
Martina Dahmen, Düsseldorf 30	201,900
Torsten Tewes, Essen 15	195,659

SUPER MARIO LAND

Sven Schmitt, Nieder-Olm	999,999
Dominik Hoffmann, Bocholt 3	999,999
Haiko Strotbek, Waldorfhäslach 2	999,999
Justin Pietsch, Erndtebrück	999,999
Benjamin Wadwwitz, Werther	999,999
David Siebauer, Weißenburg	638,800
Prakasch Siebauer, Weißenburg	615,220
Tim Günter, Berlin 20	442,200
Alexander Lange, Düsseldorf 30	424,290
Tobias Powalowski, Lauingen	414,320
Daniel Graf, Siegen	401,430
Timo Schewe, Steimbke	260,340

Sven Schmitt — Tobias Powalowski — Timo Schewe

HIGH-SCHORE NES–AUSGABE 04/1991

PIN BOT

Norbert John, Nürnberg 40	64,044,570
Bernhard Marlok, Wertheim	49,212,090
Gerhard Bartz, Berlin 61	33,131,730
Reiner Hoehl, Bellheim	31,029,900
Siegfried Saathoff, Berlin 49	29,844,240
Josef Lohnert, Bamberg	27,915,500
Roland Laschinski, Iserlohn 5	26,579,510
Ralf Schäfer, Pirmasens	22,427,040
Wolfgang Brinkmann, Dortmund 30	20,936,870

GOLF

Manfred Braun, Seeheim	– 21 / 51
Mustafa Duesova, Frankfurt 80	– 18 / 54
Frank Baumann, Gütersloh 1	– 18 / 54
Christian Horbatschewsky, Ahrensburg	– 20 / 52
Marcel Schmidt, Oldenburg	– 17 / 55
Jürgen Schmidt, Oldenburg	– 16 / 56
Torsten Rudnick, Uelzen 1	– 15 / 57
Wolfgang Ritter, Oestrich-Winkel	– 14 / 58
Gerd Kraus, Ratzeburg	– 14 / 58
Dieter Schwab, Neubrunn	– 12 / 60

PINBALL

Heinz Wehrmeister, Berlin	999,810
Tim + Bastian Geils, Isernhagen	999,130
Dieter Bleun, Hassenroth	998,660
Christel Bleun, Hassenroth	967,240
Dirk Behnke, Hannover	956,290
Andre Schütte, Hamburg	683,180
Wolfgang Krämer, Berlin	588,580
Torsten Renth, Trier	572,750
James Reibrich, Fulda	570,880
Mario Mularczyk, Nürnberg	554,020

SUPER MARIO BROS I

Kai Michel, Bad Harzburg 1	4,236,100
Marcel Kiel, Straßfurt	3,998,550
Felix Oppermann, Winsen/Luhe	3,773,100
Stephan Scholtes, Würzburg	2,021,100
Jens Straube, Ostrau	1,589,000
Holger Weiß, Bautzen	1,585,900
Adamo Carmelina, Gießen	1,501;100
Malte Jeschke, Kirchgellersen	1,467,250
André Zschocke, Zschopau	1,351,650
Manfred Constapel, Norden 1	1,347,500

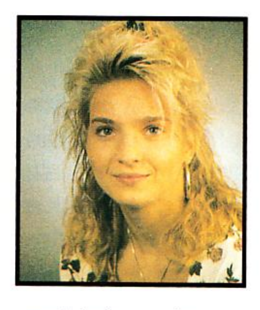
TETRIS

Bernd Sattler, Grafenberg	999,999
Christian Sedlmeier, Raitenbuch	999,999
Jörg Hagedorn, Köln 91	308,655
Frank Patzer, Stadtoldendorf	265,393
Michael Turban, Hamburg 60	195,911
Carsten Stephan, Salzgitter 51	185,281
Yvonne Rothschild, Hamburg 20	181,607
Felix Eckardt, Hamburg 20	175,031
Simone Kürsch, Hagen	166,660
Marco Faiello, Balve 3	161,392

R.C. PRO AM

Siegried Saathoff, Berlin 49	324,517
Tim Hinze, Berlin 36	271,068
Sven Hübner, Wanna	252,210
Björn Hägele, Roigheim	209,682
Patrick Trautner, Ludwigsburg	208,213
Marcel Schmidt, Oldenburg	190,749
Andreas Ewig, Ummendorf	190,231
Bernhard Mether, Weubstadt/Do.	186,871
Werner Wille, Taunusstein 2	109,437

Spieler Profile



Name: Diana Straub

Alter: 19 Jahre
Arbeitsstart bei Nintendo:
Ende November 1990

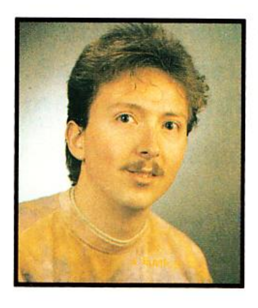
ÜBER MICH: Ich bin ein witziger, lebenslustiger Paradiesvogel, immer darum bemüht Euch bestens am Telefon zu beraten. Außerdem bearbeite ich die Kostenvoranschläge von Reparaturen, sollte an Eurem NES oder Gameboy mal etwas kaputt sein.

LIEBLINGSSPIELE: Mich interessieren alle Spiele sowohl für den Gameboy als auch das NES, Hauptsache es geht richtig rund. Ich liebe Action! Am liebsten begleite ich unseren Mario auf seinen Abenteuerreisen durch ferne Welten. Das stärkste Taktikspiel ist Dr. Mario!

NES UND GAMEBOY LEISTUNGEN: Leider kann ich mit High Scores nicht glänzen (Ich arbeite ja auch in der Konsumentenberatung und unsere Spieleberater sind da leider viel besser). Dafür schaue ich in alle neuen Spiele rein, um euch immer zu berichten, was für neue Sachen auf den Markt kommen.

HOBBIES: Da gibt es Tausende von Hobbies! Um einige zu nennen: Im Tanzen bin ich ganz groß, ich höre gerne gute Musik und unternehme viel actionreiches mit meiner Clique. Natürlich gehört das nächtelange Nintendospielen mit dazu.

ZIELE FÜR DIE ZUKUNFT: Ich will gesund bleiben und vor allem keine Gichtfinger bekommen, damit ich weiterhin Gameboy spielen, noch viel erleben und Spaß haben kann. Außerdem möchte ich einmal Dr. Mario assistieren.



Name: Harald Ebert

Alter: 21 Jahre
Arbeitsstart bei Nintendo:
November 1990

ÜBER MICH: Ich helfe Euch von 13.00–17.00 Uhr, wenn Ihr bei der Spieleberatungs Hot-Line anruft und Probleme bei einem Spiel habt. Vormittags bin ich meistens mit dem Ausarbeiten von neuen Spielen beschäftigt.

LIEBLINGSSPIELE: Es fällt mir schwer bei den vielen Spielen eine Entscheidung zu treffen. Am besten gefallen mir die Adventurespiele Zelda, Link, Faxanadu und das Gameboy Spiel Gargoyle's Quest. Von originellen Spielen wie z.B. Kwirk oder Solstice bin ich auch sehr begeistert.

NES UND GAMEBOY LEISTUNGEN: Ich habe bei Silent Service in Stufe 'Captain' über 60.000 Tonnen versenkt, Defender of the Crown beim ersten Anlauf komplett durchgespielt, innerhalb von wenigen Stunden Dr. Wily von Mega Man II besiegt und das Königreich Ghoul von Gargoyle's Quest gerettet.

HOBBIES: Außer Videospiele spiele ich auch sehr gern Brett- und Rollenspiele. Ich höre Musik, betreibe Bodybuilding und interessiere mich für Oldtimer.

ZIELE FÜR DIE ZUKUNFT: Die Turtles im Pizza essen zu schlagen.

KANNST DU DIESE HÖCHSTPUNKTZAHLEN SCHLAGEN ???

Club Nintendo Leser aus ganz Deutschland haben uns Ihre High Scores zugesendet. Auf einigen Bildern waren sogar die Spieler und Ihr High Score zu sehen. Wir haben diese drei Powerplayer gleich in diesem Heft abgebildet. Übrigens eine gute Anregung für alle High Score Jäger, es unseren drei Super Mario Land Spielern nachzumachen, auch NES Besitzer und Fans sind hier gefragt. Wir wollen in einer der nächsten Ausgaben besonders zwei Spiele zeigen:
Reverenge of the Gator für den Gameboy und Solstice für das NES.
Also, probiert es mal aus, auf geht's zu Höchstpunktzahlen!

Sendet Eure Fotos und Briefe bitte an folgende Adresse:

Club Nintendo
Postfach 1501

8754 Großostheim

CLUB NINTENDO

CLUB NINTENDO FOTOGEN?



Ein chaotisches Foto von unserem Club-Team–April '91

NINTENDO AUF ACHSE–DIE TOUR ROLLT DURCH DEUTSCHLAND

Hallo Nintendo Fan,

wir möchten Dich heute nochmal genauer über die Nintendo Tour '91 informieren.
Leider können wir keine genauen Termine und Orte bekanntgeben, da das sehr kurzfristig festgelegt wird, aber eins können wir Dir sicher sagen: die Nintendo Show ist einsame Spitze! Vielleicht hast Du diesen Riesentruck schon selber gesehen, wenn nicht, wir haben einen Augenzeugenbericht von der allerersten Station des Nintendo Trucks erhalten:

Großostheim, 23. Mai 1991, 16.00 Uhr
"Die Stimmung ist phantastisch, eine klasse Atmosphäre herrscht auf dem alten Marktplatz von Großostheim! 40 NES- und 40 Gameboy-Spielstationen stehen bereit und warten auf den ersten Ansturm begeisterter Videospieler. Die Nintendo-Flagge weht im frischen Frühsommerwind und die Mariofigur auf dem Dach grinst uns alle fröhlich an. Der Strom für die Spielstationen wird eingeschaltet und es dauert keine 5 Sekunden bis die ersten Kinder an den Standardcontrollern und Gameboygeräten stehen und anfangen zu spielen. Dann wird der erste Wettbewerb gestartet. Fünf Kinder versuchen bei Tetris eine Riesenpunktzahl aufzustellen. Wem wird es gelingen Tagessieger zu werden und einen besonderen Preis zu ergattern? Man hört einige Ahs und Ohs, lachende Kinder, die Super Mario Land Melodie und zwischendurch gibt der Sprecher den derzeitigen Höchstpunktestand an. Ja, das ist Super-Spiel-Spaß mit live Action. Dann gab es noch die Möglichkeit die neuesten und heißesten Nintendo-Spiele zu sehen und auszuprobieren. So fand den ganzen Nachmittag ein fröhliches Treiben auf diesem großen Marktplatz statt und am Ende des Tages stand dann auch der Tagessieger fest."

Das war also der erste Tag der Nintendo Tour 91, und wir hoffen, daß es in allen Orten, wo der Bus noch auftaucht, genauso interessant und spannend zugeht wie in Großostheim. Hast Du Lust bekommen vorbeizuschauen? Na dann informiere Dich bei Deinem Händler, der lokalen Presse oder ruf' in unserer Konsumentenberatung an. Unsere Telefonmitarbeiter kennen die nächsten Stationen, die der Truck anfährt.

Also viel Spaß,
Dein Club Nintendo Team

DIE CLUBPOST!!!

Wie Du sicher weißt, besteht unsere Abteilung aus 3 Bereichen: Spieleberatung, Konsumentenberatung und Korrespondenz. Wir möchten Dir gerne einen kleinen Einblick in unsere Arbeit verschaffen, indem wir Dir die verschiedenen Bereiche in den nächsten Club-Magazinen vorstellen. Heute beginnen wir mit der Korrespondenz.

Die Korrespondenz ist grundsätzlich für alles "Schriftliche" zuständig! Wir haben mal die Aufgaben der Mitarbeiter dieses Bereichs genauer unter die Lupe genommen.

Ihre Hauptaufgabe besteht natürlich darin, die Club-Post zu beantworten. Dies entpuppt sich als recht vielfältig, da die Schreiber der Briefe aus den verschiedensten Anlässen zu Bleistift und Papier gegriffen haben. Einige teilen uns Ihre Top 5 mit, während andere einen tollen High-Score erreicht haben und ihren Namen gerne in der nächsten Ausgabe, in den High-Score Tabellen der Club Nintendo, lesen möchten. Viele Zuschriften beinhalten auch supertolle Tips, Tricks und Codes von Dir. Wir kommen oftmals nicht mehr aus dem Staunen raus, wenn wir lesen, was viele Power Player auch ohne unsere Hilfe herausfinden. Im Gegenteil, wir haben schon wertvolle Dinge von Dir erfahren, von denen wir vorher nichts wußten. Auf der anderen Seite gehen auch viele Briefe mit Spieleproblemen bei

DEUTSCHLAND

uns ein. Wir bemühen uns natürlich immer, Dir so gut wie möglich weiterzuhelfen. Leider ist dies bei ungenauen Beschreibungen nicht immer ganz einfach. Besonders und immer wieder erfreut sind wir über die wirklich tollen und einfallsreichen Bilder, die Ihr selbst gemalt habt und an uns schickt. Unsere Wände sind inzwischen mit ihnen tapeziert, so daß an manchen Stellen, die langweilige weiße Farbe fast nicht mehr zu sehen ist. Hört trotzdem nicht mit dem Malen auf: Einen Platz zum Aufhängen finden wir auf jeden Fall, auch wenn wir unsere Schränke zukleben müssen!!! Wir finden es auch toll, wenn Du Fotos von Dir, oder zum Beispiel von Deinem Haustier, mitschickst. Auch damit kannst Du Dich dann in der nächsten Club Zeitschrift wiederfinden (Siehe Leserbriefe).

Außer der Beantwortung Deiner Post, haben die Mitarbeiter natürlich noch andere Aufgaben:

Die täglich ankommende Club-Post muß geöffnet, mit einem Eingangsstempel versehen und vorsortiert werden. Durch die ständig wachsende Zahl an Zuschriften (was uns sehr freut), nimmt dies immer mehr Zeit in Anspruch.

Um Deine Sammlung der Club-Zeitschriften zu vervollständigen, hast Du die Möglichkeit, einige der älteren Ausgaben der Club Nintendo bei unserer Konsumentenberatung nachzubestellen. Die Korrespondez wird sie Dir dann in den nächsten Wochen zukommen lassen. Das gleiche gilt, wenn Du eine neue Spieleanleitung brauchst, weil Du Deine zum Beispiel verloren hast. Da die Korrespondenz allerdings nicht immer über eine Original–Anleitung verfügt, kann es auch vorkommen, daß Du eine Kopie zugeschickt bekommst.

Eine spannende und interessante Aufgabe ist die Auswertung, der von Dir eingesandten Top 5 Spiele und High Scores.
Wir erstellen und führen genaue Listen, damit sich diese immer auf dem neuesten Stand befinden.
Die Top 5 und High-Scores werden dann alle 2 Monate an den Redakteur der Club Nintendo weitergegeben.

Zum Schluß die wichtigste und zugleich beste Aufgabe: Das Spielen!!! Um Dir immer Auskunft geben und weiterhelfen zu können, muß die Korrespondenz, wie auch die Mitarbeiter der beiden anderen Bereiche, immer auf dem neuesten "Spielestand" sein—und das gelingt nur durchs Spielen!

Wir hoffen auf Deine Post,
Dein Club Nintendo Team





SUPER SPIKE V'BALL
STRANDVOLLEYBALL
ACTION LIVE
ERLEBEN-MIT
BIS ZU VIER
SPIELERN
GLEICHZEITIG
GEBÜHR BEZAHLT BEIM POSTAMT
WHAP!
4
4-SPIELER SPIEL
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM®
EUROPA-VERSION
Original
Nintendo
Qualitäts-
Siegel
NES
GAME BOY